

Pełna wersja Orientalne Noce

DEMA: LIONHEART, THE GREAT ESCAPE

2xCD

NO MAN'S LAND
FILM: HALF LIFE 2

CLICK!

7.90 zł
(W TYM 7% VAT)

GRY ▸ PROGRAMY ▸ INTERNET ▸ SPRZĘT

NR 9/2003

W CENTRUM UWAGI:

Tomb Raider The Angel of Darkness
str.24

Neverwinter Nights Shadows of Undrentide
str.30

Port Royale
str.32

PRZED PREMIERĄ:

Call of Duty
str.14

Commandos 3
str.8



nr indeksu 351555
ISSN 1509-0558
9 771509 055037 08
12 sierpnia 03


Rise of Nations


Soldner


MotoGP 2


Vampire: Bloodlines



COLD ZERO

ostatni sprawiedliwy

WKROCZ DO ŚWIATA ZBRODNI, GDZIE NIE MA PODZIAŁU NA DOBRO I ZŁO. WAHASZ SIĘ? JUŻ NIE MASZ WYBORU... TERAZ PRACUJESZ DLA MAFII.



Pociski przelatują Ci nad głową, lecz Ty bez wahania przygotowujesz broń, wymierzasz i oddajesz strzał. Twoje ofiary padają martwe na ziemię zanim jeszcze ucichnie odgłos broni.

Jesteś nieprzewidywalnym i złym człowiekiem, który wkroczył na drogę przemocy po tym, jak uległ szantażowi włoskiej mafii. Teraz jesteś zmuszony przetrwać i ukończyć 16 przerażających misji w świecie zbrodni, gdzie makabryczne zabójstwa są codziennością, a sadystyczni bandyci czają się za każdym rogiem. Nie masz dokąd uciec, a odmowa wykonania kolejnej misji skończy się dla ciebie śmiercią w niewyobrażalnych cierpieniach.



Ponad 100 niezwykłych postaci, więcej niż 100 rodzajów broni, precyzyjne grafika 3D oraz interaktywne środowisko gry. Wszystko to sprawia, że gra jest prawdziwym arcydziełem gatunku akcji.

- Porywająca, w pełni trójwymiarowa gra akcji osadzona w ponurej rzeczywistości.
- 16 niezwykle krwawych misji.
- 16 miejsc w różnych częściach świata.
- Ponad 100 rodzajów broni służących do zabijania nieprzyjaciół.
- Wciągająca akcja przenosząca cię do przestępczego świata.
- Wiele sposobów na osiągnięcie celu, w tym taktyka krwiożerczej walki lub przebiegłej kalkulacji.
- Łatwo sterowalna kamera.



CZY JESTEŚ DOŚĆ ODWAŻNY, ABY WKROCZYĆ DO TAK BRUTALNEGO ŚWIATA?

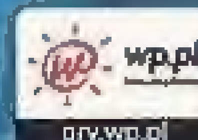


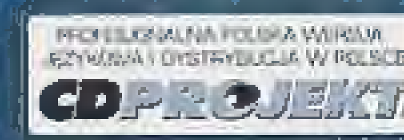


W sprzedaży od 13 sierpnia!











ZMARTWY

SERII GIER KOMPUTEROWYCH

nowa eXtra Klasyka

CHWSTANIE

JUŻ WKRÓTCE NOWA SERIA GIER KOMPUTROWYCH!

- **teraz,**
  tylko najlepsze, starannie wybrane gry, w tym 11 absolutnie nowych pozycji
- **teraz,**
  każda gra w najnowszej wersji zawierającej wszystkie, dostępne uaktualnienia (patche)
- **teraz,**
  nowe, uzupełnione, drukowane instrukcje obsługi w każdej grze
- **teraz,**
  pełne instrukcje po polsku na płytach z grami
- **teraz,**
  w każdej grze nowy, kolorowy, 32 stronicowy, drukowany katalog zawierający wszystkie gry wydane przez CD Projekt
- **teraz,**
  nowa eXtra Klasyka objęta nowoczesną rejestracją elektroniczną dającą dodatkowe korzyści użytkownikom gier
- **teraz zawsze**
  19,99 PLN, niezależnie od liczby płyt!

Listę tytułów w nowej serii poznasz już za miesiąc!

W SKLEPACH JUŻ OD 18 WRZEŚNIA!

MEGA KONKURS „MISTRZOWIE EXTRA KLASYKI"

Nagrody dla każdego! Nagroda główna: WSZYSTKIE NOWE GRY PRZEZ CAŁY ROK ZA DARMO!!!

Od 18 września szczegółów szukaj w opakowaniach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka oraz na www.cdprojekt.info

---







Hurrra! Wakacje zbliżają się ku końcowi! Nie... naprawdę nie zwariowaliśmy. Czemu więc cieszy nas coś, co większość z Was przyprawia o rozstrój nerwowy? Otóż koniec wakacji to początek sezonu groworozrywkowego. Znowu dystrybutorzy gier sypną niczym z rogu obfitości nowymi tytułami (szkoda, że część z nich zapewne nie będzie rewelacyjna, ale będzie przynajmniej w czym wybierać). Pojawi się między innymi LIONHEART czy PARADISE CRACKED... Również do kin powinno trafić kilka niezłych filmów – choć w tym wypadku superbohaterowie Hollywood, z giętką niczym trzcina Larą C. i kamiennolicym Arnoldem na czele, nie bali się zaatakować widzów w wakacje.

Koniec sezonu urlopowego oznacza także (mamy nadzieję) radykalne schłodzenie – wysokie temperatury szkodzą i komputerom, i urodzie Froggera – wiadomo, stwór wodno-bagienny. Wrócą też z wyjazdów nasi autorzy i współpracownicy redakcji, których już nie trzeba będzie ścigać po świecie i zmuszać do pisania tekstów w przerwie pomiędzy nartami wodnymi a kursem windsurfingu...

Na razie jednak wróćmy do rzeczywistości. W tym numerze CLICKA! przygotowaliśmy dla Was jak zwykle porcję recenzji i zapowiedzi najnowszych gier. Szczególną uwagę chcielibyśmy zwrócić na kolejną (kto zgadnie, którą już?) część przygód Lary Croft oraz takie tytuły, jak WILLROCK czy nowy dodatek do NEVERWINTER NIGHTS. Miłośnicy nieśmiertelnego TOMB RAIDERA powinni być wyjątkowo zadowoleni – w numerze znalazł się też poradnik do ANGEL OF DARKNESS. Standardowo już mamy także świeżą porcję kodów, dla „umiejętnych" inaczej, nowości ze świata gier oraz sprzętu, a także przegląd gadżetów, które sprawią, iż na każdym wyjeździe poza miasto będziesz mógł pochwalić się mianem „największego snoba – technofila". Na koniec nasz CD – tym razem znajdziecie na nim pełną wersję ORIENTALNYCH NOCY oraz kilka naprawdę doskonałych dem.

redakcja

Tytuł gry 5-

Gatunek

- **Wymagania sprzętowe:** minimalne wymagania podane przez producenta — cena XX.XX
- **Gra na platformy:** PC czy też konsole?
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Producent / Dystrybutor w Polsce**
- Adres strony internetowej... jeśli jest

\+ Wszystkie istotne zalety, jakie udało się nam zauważyć...

– Wszystko to, co naszym recenzentom zepsuło zabawę...

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

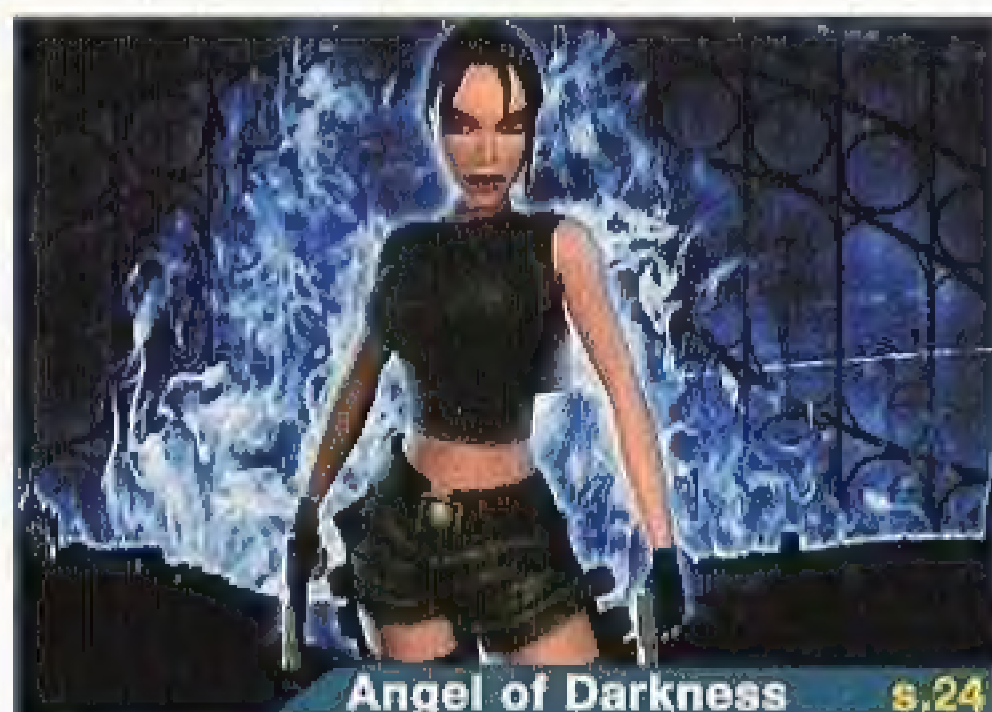
Krótki komentarz, to, o czym powinieneś wiedzieć przed zakupem tytułu. **A na koniec jednozdaniowe podsumowanie: kupić, czy nie?!**

Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry dostają szóstki i piątki, kiepskie – dwóje i pały

Co na CD?

Zapowiedzi

Recenzje


Angel of Darkness s.24


Port Royale s.32

Poradniki

Sprzęt

Internet


Shadows of Undrentide s.30


Enclave s.38

Programy

Co nowego?

Kino

Listy & konkursy

Komiks


Lara Croft Tomb Raider s.62


Rise of Nations s.37

Następny numer już 16 września

Orientalne Noce

Pewien całkiem sympatyczny sułtan przez tysiąc i jedną noc męczył swoją żonę o dziecko. Kobieta wreszcie spasowała i powiła mu pięć uroczych dziewczynek, które wyrosły na prawdziwe księżniczki. Sęk w tym, że zgodnie z przepowiednią przynajmniej jedna z nich powinna wyjść za mąż przed 20 rokiem życia... Przygotowania do ślubu Lemon Bary trwały w najlepsze, gdy po pałacowych korytarzach rozeszła się plotka, że dziewczyna została uprowadzona. I rzeczywiście – w pokoju jej nie było, w spiżarni również, a i sławetna sala tortur świeciła pustkami. Ali, narzeczony zaginionej, zobowiązał się odnaleźć swą przyszłą żonę. Wziął miecz i ruszył na wyprawę...





USZKODZONE PŁYTY?

• Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika. Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie.

• Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów – płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

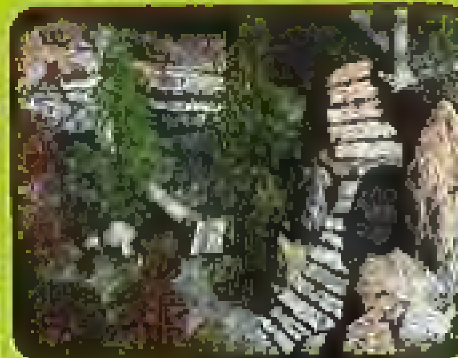
• Przypominamy też, że rozwiązaniem wielu kłopotów związanych z wadliwym działaniem gier jest instalacja najnowszych wersji sterowników karty graficznej oraz dźwiękowej, a następnie reinstalacja pakietu DirectX.

The Great Escape
DEMO

Druga wojna światowa, Stalag Luft III. Obóz jeniecki, z którego nikt jeszcze nie uciekł... dopóki ty się tam nie zjawiłeś. Jesteś szalenie zdeterminowany, masz trzech gotowych na wszystko kumpli, potrafisz się doskonale skradać i prowadzić motocykl. Masz też plan... Masz, prawda? THE GREAT ESCAPE to komputerowa adaptacja popularnego przed kilkudziesięciu laty filmu „Wielka ucieczka". Program z pewnością przypadnie do gustu fanom PRISONER OF WAR i CHICKEN RUN. Gra ukaże się także na konsolach Xbox i PS2.



Lionheart
DEMO



Długo oczekiwana gra role-playing autorstwa Black Isle, od strony konstrukcyjnej przypominająca takie hity jak BALDUR'S GATE czy PLANESCAPE: TORMENT. Akcja programu toczy się w alternatywnej wersji średniowiecza. W czasie krucjaty z 1192 roku, w której wziął udział sam Ryszard Lwie Serce, w Ziemi Świętej przelano niewinną krew. Wydarzenie to zakłóciło bieg historii, doprowadziło do powstrzymania rozwoju technicznego oraz uwolnienia się okrutnych demonów. Era magii wróciła na kontynent!

No Man's Land
DEMO

Gra NO MAN'S LAND jest (a raczej będzie – premiera późnym latem) trójwymiarową strategią czasu rzeczywistego, której akcja toczy się na kontynencie amerykańskim w latach 1600-1900. W pełnej wersji dostępnych jest 30 misji oraz sześć zróżnicowanych grup etnicznych, w tym Indianie. Dlaczego NO MAN'S LAND a nie na przykład PRAETORIANS? Podstawową zaletą gry ma być ciekawy scenariusz i złożone, ciekawe zadania, wymagające przeanalizowania sytuacji i umiejętnego dowodzenia oddziałami. Do tego dorzucić należy wierność historii, ładną grafikę i generator map.





Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K. ul. Motorowa 1 04-035 Warszawa

Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel /0#22/ 517-02-44

Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze: Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Jakub Kram, Marcin Kułakowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek, Anna Wojewódzka.

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

Adres poczty e-mail: click@click.pl

Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel /0#22/ 516-35-17

Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

ISSN 1509-0558

COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

Wielkie nadzieje, ale i niemałe wątpliwości

O Święta Piracjo, bogini oryginalności! Ty widzisz to i nie grzmisz! Wszak firma Pyro była kiedyś twoim wiernym wyznawcą! Chwaliła cię, wysławiała, w czółko cmokała, opracowała nawet na twą cześć pierwszą część COMMANDOS! Wydany w 1998 roku program zaskoczył wszystkich niekonwencjonalnym podejściem do tematu i wysoką grywalnością. A teraz? Schemat goni schemat! Przygotowywany przez 2 lata PRAETORIANS okazał się szablonowym RTS'em bez krzty oryginalności. Jego autorzy nawet nie myślą o kontynuacji. COMMANDOS 3 również nie wniesie nic nowego do oklepanego świata strategii logicznych. Świata, w którym rządzi dziś ROBIN HOOD do spółki z DESPERADOS.



Program pojawi się w sklepach jesienią i po raz czwarty zaprowadzi graczy do okopów II wojny światowej. Tym samym faszyści znów dadzą się podejść aliantom w ordynarnie głupi sposób, zaś gracze po raz 246 zobaczą te same niemieckie czołgi na ulicach tych samych miast! Jednocześnie konkurencja będzie rozdawać bilety na podróż do tak dziewiczych miejsc jak Korea Północna (KOREA: FORGOTTEN CONFLICT) czy Stany Zjednoczone w czasach prohibicji (CHICAGO 1930)! W wyścigu o miano czołowych wyznawców Świętej Piracji Pyro nie ma najmniejszych szans.



Było o klonowaniu, będzie o jedzeniu. W Berlinie są takie fajne paróweczki – berlinki. Chudziutkie, na dobrym mięsku, rewelacyjnie smakują ze świeżutką bułeczką. Palce lizać! Właśnie po nie wyprawią się tytułowi komandosi. Po drodze zahaczą o Stalingrad (obecnie Wołgograd) i Normandię z plażą Omaha na czele (to ta plaża, na której stężenie filmowców wynosi obecnie 37% na metr kwadratowy). Miejsca te zaprezentuje graczom leciwy silnik, który wszyscy znają już na pamięć. Zostanie on co prawda wzbogacony o możliwość stopniowego zoomowania plansz i obracania ich wokół własnej osi, lecz nadal pozostanie dwuwymiarowy. Możesz też liczyć na poprawione animacje postaci, pojawi się więcej (i większych) obiektów ruchomych, takich jak sunące pociągi, rozpędzone czołgi czy spadochrony żołnierzy, nie zabraknie wreszcie drobnych smaczków w postaci dymów unoszących się nad ruinami, śladów kół czy ladniejszych eksplozji. To wszystko z pewnością doda grze uroku. Cóż z tego, jeśli głupi czeski KOREA: FORGOTTEN CONFLICT zaoferuje piękny trójwymiar i taką ilość detali, że nawet małpa z bananem w garści nie ziewnie przed monitorem.

Model rozgrywki ulegnie drobnym zmianom, gdyż grę wzbogacą elementy zręcznościowe. Co prawda nadal trzeba będzie umiejętnie zarządzać komandosami, ale... bez zdolności manualnych i umiejętności błyskawicznego podejmowania decyzji nie ma co marzyć o sukcesie. A skoro już o komandosach mowa – w COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN nie pojawią się żadni nowi bohaterowie. Co więcej, niektórzy dotychczasowi wyjadą na przymusowe wakacje. Oczywiście ci, którzy pozostaną w grze (zielony beret, snajper, saper, kierowca, szpieg i złodziej), zyskają nowe umiejętności, ale to tylko mydlenie oczu. Spadek liczby komandosów musi przełożyć się na zmniejszenie znaczenia elementów strategicznych. A to w połączeniu z zapowiadanym uproszczeniem zagadek po prostu będzie bolało... i nawet tryb deathmatch owego bólu nie załagodzi.





Program z pewnością osiągnie wielki sukces i z pewnością będzie szalenie grywalny. Tyle że jego formuła powoli się wyczerpuje, biedna Piracja traci wyznawców. Na szczęście chłopcy z Pyro już o tym wiedzą. Kolejna gra ze świata COMMANDOS będzie już zupełnie innym programem. Miłośnicy serii przeżyją szok!

■■■ Michał „Sierżant Joel" Zacharzewski

Commandos 3: Destination Berlin

Strategia



- **Pyro Studios / Cenega**
- **www.commandos.rox.pl**

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** jesień 2003
- **Gra na platformy:** PC

Zapowiada się potężny przebój, chociaż na pewno pojawią się też kwękania, że to wszystko już było... Marudzącym zalecamy wycieczki do Korei i Chicago

SHADE
Wrath Of Angels

Czesi robią dla polskiej Cenegi grę z akcją we Włoszech...

Do zabitej spróchniałymi dechami wioski leżącej w najbardziej prowincjonalnym z prowincjonalnych regionów Włoch przybywa młody wysłannik Watykanu. Przełożony zlecił mu zbadanie sprawy domniemanego cudu, o którym donosił kilka tygodni wcześniej miejscowy proboszcz. Oczywiście główny bohater jest przekonany, że proboszcz miał majaki, a jego parafianie ulegli zbiorowej psychozie. Wierzy też, że w przeciągu kilku dni zdoła dowieść ponad wszelką wątpliwość, że cudu nie było. Rzeczywistość sprawi mu jednak niezwykle przykrą niespodziankę. Podrzuci mu bowiem... ...zwłoki księdza, który zgłosił sprawę. I to nie zwykłe zwłoki, takie z dziurą od kuli czy cięciem zadanym klingą. Da mu zwłoki poharatane i rozszarpane przez jakiegoś ogromnego psa. A może bestię, jednego z legendarnych wilkołaków? Potwornych stworzeń, które żyją poza odwiecznym konfliktem pomiędzy Bogiem a Szatanem, lecz są bardziej niebezpieczne niż armia kumpli Rambo uzbrojonych w karabiny.

W SHADE: WRATH OF ANGELS autorstwa czeskiego Black Element Software zwiedzisz też średniowieczny zamek Templariuszy i małe miasteczko. Zajrzysz do baz wojskowych i kopalń, a także miejsc, których nie uwzględnia żadna mapa z naszego świata. Po drodze spotkasz niedomytych wioskowych buraków, zalanych perfumą prostaków z prowincji, miastowych łosi, głupich jak sandały żołnierzy i amoralnych, rozpasanych księży (przepasanych dla niepoznaki pokutnym sznurem). Znacznie większe zagrożenia stanowić będą magowie, zaklęci górnicy, demony, duchy, zombiaki, anioły cienia i... powaleni, opętani naukowcy. Osobnicy ci poznają zalety współpracy, nauczą się kryć, zwiewać i zachodzić swego wroga (jeśli się jeszcze nie domyśliłeś: ciebie) od tyłu i robić mu potężne kuku.

Na świat gry spojrzysz zza pleców bohatera, na którego czeka aż 30 poziomów najeżonych atrakcjami niczym pijany jeż alkoholem. Na szczęście twój ekspert od spraw nietypowych nie będzie bezbronny. Zyska pistolety, strzelby, wyrzutnie granatów, jakiś miotaczyk płomieni, magiczny miecz, gazrurkę, nożyk... I jeśli klimat zagra, a grafika będzie nie gorsza niż ta na szotach, tytuł może liczyć na sympatię graczy. Zyskała ją przecież BLOODRAYNE, a nie wypada, by facet z SHADE dał się pobić jakiejś babie (nawet jeśli ta jest wampirellą).

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski

Wrath of Angels
Horror TPP

- Black Element Software / Cenega
- www.shade-game.com

☐ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

- Premiera: zima 2003/2004
- Gra na platformy: PC

Horror w konwencji TPP z ciekawym scenariuszem i ładną grafiką. Inspiracje? RESIDENT EVIL i ALONE IN THE DARK... **To może ostro zarządzić!**



Wojna to ulubiona zabawa zespołowa homo sapiens. Zresztą sam przejrzyj ofertę dystrybutorów gier...

SOLDNER

SECRET WARS

Podczas gdy w Polsce żar leje się z nieba i bardzo trudno pozostać twórczym, niemiecki team Wings Simulation – to ci goście od PANZER ELITE – pracuje w pocie czoła (a jakżeby inaczej!) nad nowym, ambitnym projektem. Naprawdę, nie ma w tym stwierdzeniu krzty ironii. SOLDNER: SECRET WARS ma być symulacją wojny, która przyćmi nawet dokonania twórców OPERATION: FLASHPOINT i BATTLEFIELD 1942. Czy jest to w ogóle możliwe? Okazuje się, że – owszem, tak.

Oczywiście nie wydarzył się żaden cud i w ogólnych założeniach SECRET WARS jest bardzo podobny do wspomnianych tytułów. I tak produkcja Wings Simulation jest grą, która najlepiej sprawdza się online. Dlaczego piszę, że masz do czynienia z ambitnym projektem? Przede wszystkim chodzi o bogactwo przedstawionego świata. W programie zetrą się armie – a właściwie wyspecjalizowane drużyny – Rosji, Chin, Japonii i Stanów Zjednoczonych. Każda będzie dysponować bogatym arsenałem środków eksterminacji oraz pojazdami (a wszystko ponoć w 100% zgodne z rzeczywistością).

Cieszy fakt, że poza wybraniem sobie drużyny, ekwipunku i broni, możesz też kształtować swoją postać w stopniu o wiele bardziej złożonym aniżeli w pozostałych shooterach. Tradycyjne skiny zastąpiono tutaj poszczególnymi elementami składowymi – tak więc swojego awatara stworzysz ze składowych twarzy, mundurów i takich dodatków, jak choćby tatuaże, plecaki, nakrycia głowy czy też okulary. Autorzy gry zapewniają, że wybór będzie na tyle bogaty, iż każda postać może uzyskać unikalny wygląd. A kiedy już będziesz całkowicie przygotowany do walki, zostaniesz rzucony na wielki obszar – mam wrażenie, że większy niż cały MORROWIND – na którym toczy się wojna. Zresztą teren gry powinien być duży, jako że w zabawie będzie mogło wziąć udział 128 (uzbrojonych po zęby) wariatów jednocześnie. To, czy będziesz walczył pieszo, czy też prowadzić będziesz czołg lub samolot, zależeć ma wyłącznie od ciebie – każda sztuka sprzętu obecnego w S:SW będzie w pełni interaktywna. Ale to już znasz z innych produkcji. Nowość stanowi zaś stopień, w jakim możesz wpływać na otoczenie. Ciężkie pociski będą mogły burzyć ściany, w ziemi pozostaną kratery, będziesz mógł nawet powalać drzewa, aby zapewnić sobie lepszą osłonę! Nieoficjalnie mówi się też o dodaniu saperek, aby żołnierze mogli się okopywać (miażdżąca jest logika tego zdania, czyż nie?).

Chociaż S:SW pozostanie na dyskach programistów jeszcze przez jakiś czas, grafika już teraz prezentuje się imponująco. Zresztą wystarczy powiedzieć, że gra z miejsca wzbudziła duże zainteresowanie, zaś podczas tegorocznej edycji targów E3 została uznana za jeden z najbardziej obiecujących projektów. Jak już wspomiałem, bogactwo gry przyprawia o zawrót głowy. W S:SW ma znaleźć się przeszło 70 rodzajów broni, zaś do czasu premiery liczba ta może powiększyć się o co najmniej kilkanaście pozycji. Już teraz planowane są rozszerzenia, zawierające dodatkowy sprzęt oraz wojska dodatkowych krajów. Zresztą cała gra opracowywana jest w ten sposób, aby mogli wykazać się domorośli twórcy modów. Wystarczy przejrzeć forum na stronie www, aby zobaczyć, jak wielki entuzjazm ten program wzbudził – ciekawy jest zwłaszcza projekt moda, w którym USA walczyłoby z Unią Europejską.

W S:SW będzie można grać na dwa sposoby tudzież – jeśli określenie to lepiej oddaje stan rzeczy – z dwóch różnych perspektyw. Mianowicie jako podwładny lub jako dowódca oddziału. O ile tego pierwszego trybu nie trzeba nikomu przedstawiać, tyle drugi może nie być jeszcze powszechnie znany. Jako dowódca będziesz wyznaczał cele i punkty nawigacyjne oraz koordynował działania poszczególnych zabijaków – co nie znaczy oczywiście, że nie będziesz miał okazji sobie postrzelać. Akurat na brak strzelania raczej nie można tutaj narzekać.

Maciej „Anzelmo" Ogiński

Soldner: Secret Wars
TPP

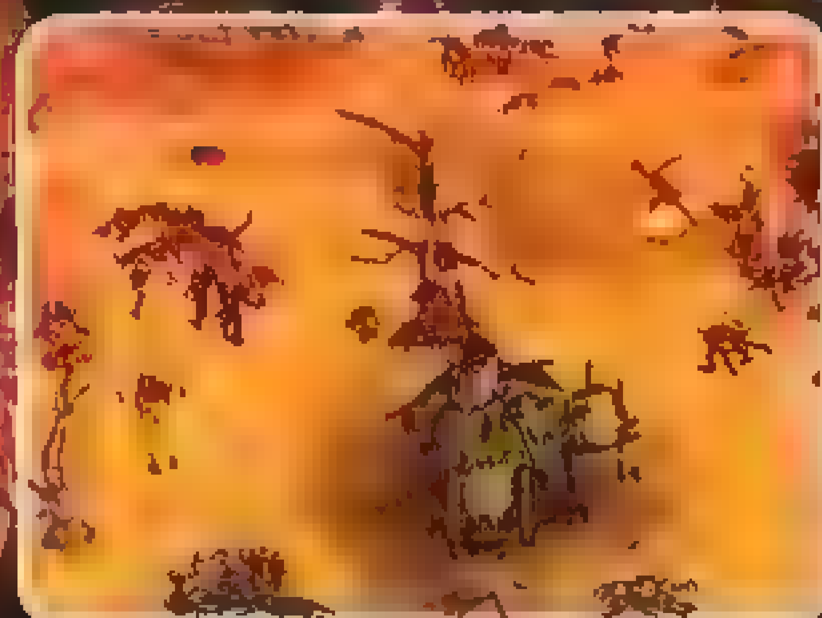
- JoWood / CD Projekt
- http://soldner.jowood.com/

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** koniec 2003
- **Gra na platformy:** PC

Ciekawie zapowiadający się sieciowy shooter, choć wojna to ostatnio strasznie eksploatowany temat. **Tym razem Trzecia Wojna Światowa Team Deathmatch :)**

Czy SPELLFORCE nie zawiedzie pokładanych w nim nadziei? Odpowiedź na to pytanie poznasz jeszcze w tym roku!



SpellForce
The Order of Dawn



Wszystkie większe i mniejsze firmy szukają przepisu na grę, która powali cały świat na kolana. Niektóre pracują w tajemnicy, a niektóre, jak chociażby firma Phenomic, gotowe są dzielić się z graczami już pierwszymi owocami swojej pracy. I tak właśnie jest w przypadku SPELLFORCE, programu, który ma być połączeniem WARCRAFTA III i DUNGEON SIEGE z dodatkiem kilku pikantnych pomysłów. Nie każda gra może liczyć na zainteresowanie zanim jeszcze pojawi się na rynku, jednak SPELLFORCE już teraz zasługuje na uwagę.

Akcja programu rozgrywa się w fantastycznej krainie, która za sprawą trzynastu magów została pogrążona w chaosie. Wstrętni czarodzieje swoją chciwością i żądzą władzy sprawili, że cały obszar został podzielony na kilka wysp, połączonych ze sobą magicznymi portalami. Od tych wydarzeń upłynęło wiele lat i wydawało się, że wszystko jest na jak najlepszej drodze, aby na świecie znowu zapanował pokój. Jednak złe moce nie zapomniały o tym miejscu. Powróciły o wiele silniejsze i znacznie bardziej groźne. Przepowiednia jednak głosi, że wraz ze złem nadejdzie pewien człowiek, a z nim... nadzieja.

SPELLFORCE będzie połączeniem gatunków RPG i RTS. Sam stworzysz swoją postać, którą będziesz mógł sterować w trybie izometrycznym. Jednak możliwe będzie również podziwianie świata gry z oczu bohatera, zupełnie jak w MORROWINDZIE! Oczywiście, jak się pewnie domyślasz, samo oglądanie pięknych widoków nie będzie twoim jedynym zajęciem.



Autorzy gry zwalą ci na głowę całą masę rozmaitych spraw, z którymi będziesz musiał się jednocześnie uporać. Jako dowódca ogromnych armii stoczysz bitwy z udziałem setek jednostek, dbając przy tym o zaopatrzenie w surowce i stawianie budowli. Poza tym czekają cię liczne zadania dodatkowe, które będą niezbędne do ukończenia gry.

W programie pojawi się 6 głównych ras. Będą to elfy, mroczne elfy, ludzie, orki, trolle i krasnale. Wszystkimi będzie można grać jednocześnie! Wśród przeciwników znajdzie się 30 innych ras, w tym, między innymi, gobliny, demony i smoki. Nie da się ukryć, że te liczby robią wrażenie. Także ilość podzielonych na kilka kategorii czarów ma zadowolić najwybredniejszych graczy.

Twórcy SPELLFORCE bardzo zachwalają interfejs, a w szczególności system prowadzenia walk. Ma on się sprowadzać do kliknięcia na wrogiej jednostce i wybrania żądanej akcji. Chyba prościej już naprawdę nie można. Nareszcie koniec z szaleńczym jeżdżeniem kursorem po planszy i wyszukiwaniem jednostek!

Na pewno SPELLFORCE będzie miał opcję gry wieloosobowej. Autorzy mówią o licznych niespodziankach związanych z tym trybem, ale póki co nie chcą zdradzić żadnych szczegółów.

Prawdziwym przysmakiem ma być grafika, która nawet na screenach miażdży to, co do tej pory można było obserwować na komputerowym ekranie. Jeżeli do tego wszystkiego dodamy jeszcze wspaniałą muzykę i wysokiej jakości dźwięki, to wszelkie komentarze wydają się zbędne.



Niestety, przygotowanie dobrego produktu jest czasochłonne. Na razie pozostaje czekać i mieć nadzieję, że nasza cierpliwość zostanie sowicie nagrodzona.

Na koniec mała ciekawostka. SPELLFORCE jest tworzony przez firmę, której założycielem jest człowiek odpowiedzialny za powstanie serii THE SETTLERS. Czy trzeba lepszej rekomendacji?

■■■ Grzegorz „Murmur" Młodawski

SpellForce

Twórcy gry SPELLFORCE są na dobrej drodze, by stworzyć produkt, o którym będzie głośno już niedługo. Oby tylko w swej wędrówce nie pobłądzili.





Fani MEDAL OF HONOR baczność! Na zapowiedź patrz!

CALL OF DUTY






Wielki sukces MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT doprowadził do podziałów wewnątrz firmy 2015. Pewnej deszczowej nocy część programistów złożyła wymówienia, by w kilka godzin później założyć Infinity Ward. Dziś już wiadomo, że nowe studio pracuje nad grą CALL OF DUTY i że już jesienią II wojna światowa rozpocznie się na nowo.

Miłośnicy taktycznych drużynowych strzelanin FPP będą wniebowzięci. Dostaną do łapek program z rozbudowanym trybem dla pojedynczego gracza wzbogacony o możliwość zabawy w Sieci. Każda z trzech kampanii pozwoli im pokierować żołnierzami innej nacji. Obok Brytyjczyków w grze pojawią się Amerykanie i Rosjanie, a także Niemcy i Włosi odgrywający rolę ruchomych i całkiem niegłupich celów. Stanie się tak dzięki rozbudowanym procedurom Sztucznej Inteligencji, które sprawią, że przeciwnicy będą się zachowywać jak prawdziwi żołnierze. Chłopaki w kamaszach nauczą się współpracować ze sobą, kryć się za przeszkodami terenowymi, a przede wszystkim cwaniaczyć i kombinować. Będą to bowiem osoby bardzo niechętnie ryzykujące życie, a jednocześnie gorliwie wykonujące rozkazy przełożonych. Także członkowie twojego oddziału okażą się kompetentni. Niejeden raz uratują ci tyłek, choć z drugiej strony także i ty będziesz nadstawiał za nich karku. Co ciekawe, w jednej z misji wskoczysz do prawdziwego czołgu i wraz z kamratami ruszysz do boju o wolność i demokrację (ludową, niestety)!

W kampanii amerykańskiej wcielisz się w rolę tropiciela przerzuconego do Normandii w okresie D-Day. Wraz z oddziałem będziesz się przedzierał przez wyludnione wioski i zbombardowane miasteczka do miejsca, w którym stacjonuje macierzysty pluton. Czeka cię też walka o działa artyleryjskie w okolicy Brecourt Manor. Most Pegasus i tamę na rzece Eder zabezpieczysz jako żołnierz armii brytyjskiej, zaś jako rodowity Rosjanin weźmiesz udział w obronie Stalingradu (a później ruszysz na wschód... kto wie, może nawet do Polski dotrzesz). Każda z kampanii rozpocznie się efektownym filmem stworzonym na silniku gry, który – niczym w MEDAL OF HONOR – w decydującym momencie wciśnie ci w łapki gnata i nakaże bezlitosną walkę o życie. Dodatkowym atutem produkcji Infinity Ward będą liczne odniesienia do obrazów znanych z kina. Nie zabraknie chociażby efektownej przeprawy przez Wołgę rodem z „Wroga u bram". Zdaniem osób, które widziały wersję alpha CALL OF DUTY, ten epizod wojny na froncie wschodnim wygląda o niebo lepiej niż szturm na plażę Omaha, który ponad rok temu przyczynił się do olbrzymiego sukcesu MoH.

Gra będzie miała ładną, klimatyczną grafikę wykonaną na silniku QUAKE 3 ARENA. Mieszkańcy Normandii czy Wołgogradu (tak obecnie nazywa się Stalingrad) z pewnością odnajdą w niej miejsca, które znają z rzeczywistości. W programie nie powinno zabraknąć dopracowanych animacji postaci, tryskającej krwi i fruwających pocisków oraz granatów, potęgujących wojenny chaos. CALL OF DUTY zawędruje do sklepów jesienią. Pół roku później właściciele konsol otrzymają CALL OF DUTY FINEST HOUR, ale będzie to już nieco inna gra...

Michał „Joel" Zacharzewski



Call of Duty

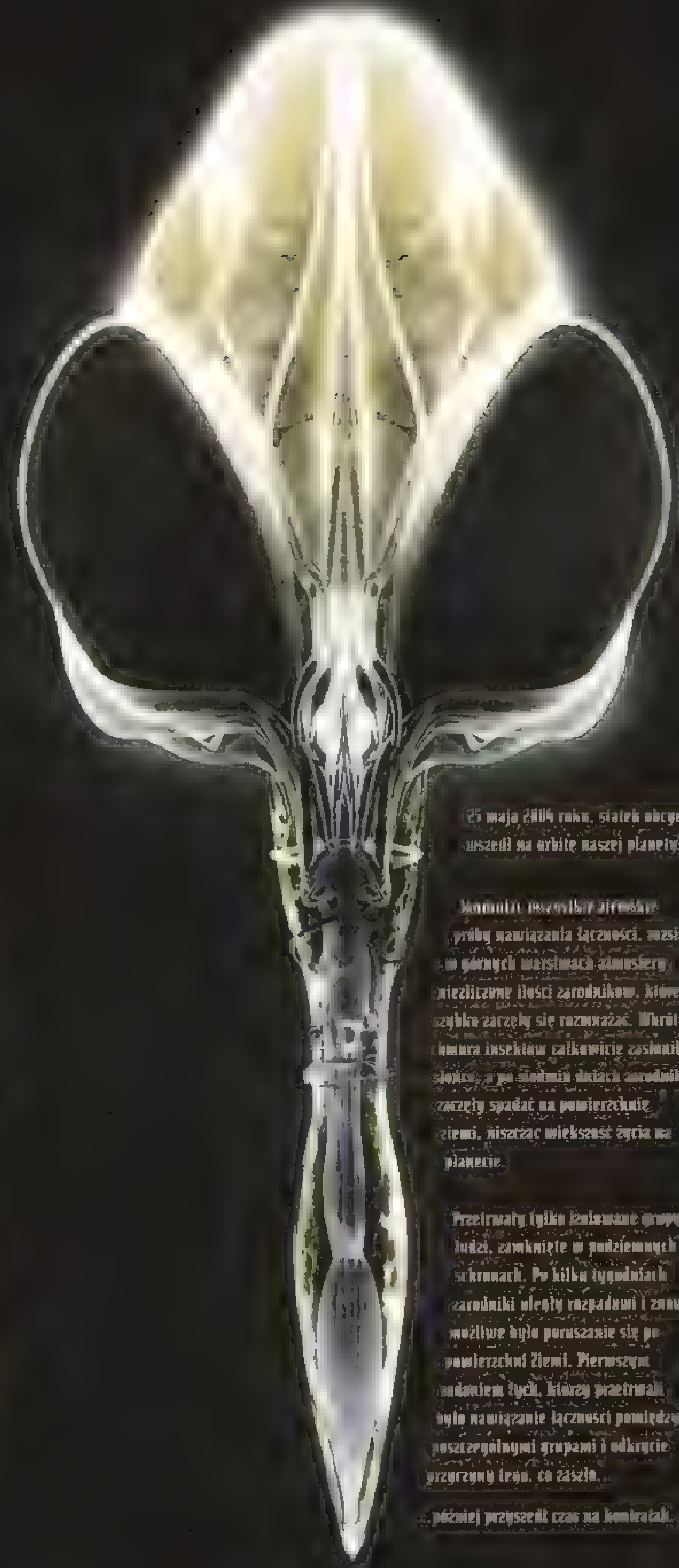
Akcja

- Infinity Ward / LEM
- www.callofduty.org

- Wersja polska
- Tryb multiplayer

- Premiera: jesień 2003
- Gra na platformy: PC

Do ataku szykuje się potężny konkurent MEDAL OF HONOR. II wojna światowa z perspektywy żołnierzy walczących na pierwszej linii frontu.



25 maja 2004 roku, statek obcych wszedł na orbitę naszej planety.
Pominąwszy wszelkie ziemskie próby nawiązania łączności, rozsiał w górnych warstwach atmosfery niezliczone ilości zarodników, które szybko zaczęły się rozmnażać. Wkrótce chmura insektów całkowicie zasłoniła słońce, a po siedmiu dniach zarodniki zaczęły spadać na powierzchnię ziemi, niszcząc większość życia na planecie.
Przetrwały tylko izolowane grupy ludzi, zamknięte w podziemnych schronach. Po kilku tygodniach zarodniki uległy rozpadowi i znowu możliwe było poruszanie się po powierzchni Ziemi. Pierwszym zadaniem tych, którzy przetrwali, było nawiązanie łączności pomiędzy poszczególnymi grupami i odkrycie przyczyny tego, co zaszło...
...później przyszedł czas na kontratak.
www.ufo-aftermath.com
ALTAR
www.cenega.pl
www.cenega.com

Polak potrafi? Przekonasz się już jesienią!

WINGS of HONOUR





WINGS OF HONOUR to rodzima produkcja, z czego z radością wnioskuję, że polscy producenci nie wahają się zabierać za coraz ciekawsze projekty. Akcja gry osadzona będzie w czasach I wojny światowej. Z tego też okresu pochodzą najwspanialsze maszyny, które tu zobaczysz. Znajdzie się ich tutaj blisko 10 (w tym Albatros, Camel czy Fokker), a autorzy programu zapowiadają, że ich wykonanie będzie bardzo realistyczne. Jak zapewne się domyślasz, samoloty z tamtego okresu nie były proste w obsłudze. Za ich sterami zasiadali głównie ludzie, których śmiało można nazwać asami przestworzy. WINGS OF HONOUR nie będzie jednak wymagał od ciebie zbyt dużego doświadczenia, gdyż jest to symulator typowo zręcznościowy. Co ciekawe, według twórców gry duży nacisk zostanie położony również na wątek przygodowy i samą fabułę, która zaskoczy cię wieloma niespodziewanymi zwrotami akcji.

W programie dostępne będą trzy tryby rozgrywki. Pierwszy to pojedyncza misja, drugi – kariera z rozwiniętym wątkiem fabularnym, natomiast trzeci tryb umożliwiać będzie zabawę z kilkoma przeciwnikami. Co do opcji multiplayer – nie wiadomo jeszcze, czy będą jakieś dedykowane serwery ani ile wyniesie maksymalna liczba graczy. Misje składać się mają z powietrznych walk, rozpoznawania terenu, polowań na zeppeliny itp. Bardzo interesująco zapowiadają się przede wszystkim misje szpiegowskie. Co więcej, otrzymasz szansę latania nie tylko nad suchym lądem, ale również nad wodą.

Gra oferować ma kilka widoków podczas lotu, w tym z tyłu samolotu lub z kabiny. Zarówno od strony dźwiękowej, jak i graficznej wszystko zwiększać ma realizm zabawy. Wyobrażasz sobie wybuchy i spadające wokoło samoloty? To dobrze, bo tak właśnie ma to wyglądać. Również otoczenie może cię pozytywnie zaskoczyć. Warto zwrócić uwagę na budynki, doki czy bazy wojskowe, które nie będą tylko zwykłymi plamami gdzieś w dole, ale autentycznymi modelami – wyglądają naprawdę bardzo elegancko. W czasie walki maszyny, w zależności od tego, w co zostaną trafione, będą traciły poszczególne części, co może stać się kolejnym bardzo efektownym elementem WINGS OF HONOUR. Naturalnie, trafiony samolot będzie również dymił, co podczas dłuższej wymiany ognia może zaowocować bajecznymi, czarnymi wężami wymalowanymi na niebie. Z interesujących ciekawostek warto wymienić też możliwość chowania się w chmurach.

Z pierwszego, nieoficjalnego dema można wywnioskować, że wiele z powyższych zapowiedzi może zostać zrealizowanych. Walki są dynamiczne, sterowanie proste, chociaż jeszcze niedopracowane, ale co najważniejsze – poziom adrenaliny we krwi gracza podnosi się z sekundy na sekundę. Niestety, na pewno nie można w chwili obecnej stwierdzić, czy samoloty będą zachowywały się przynajmniej w minimalnym stopniu realistycznie, jak obiecuje producent. Teraz latanie przypomina raczej podróż statkiem kosmicznym, którego nie obowiązują prawa fizyki ani żadne ograniczenia techniczne.

WINGS OF HONOUR ma szansę być bardzo ciekawą produkcją, niemniej wszystkim miłośnikom lotów, którym po przeczytaniu powyższej recenzji pociekła już ślinka, zalecam wzięcie czegoś na wstrzymanie. Zrobienie dobrej, arcade'owej strzelanki nie jest zadaniem prostym, a ostateczny rezultat pracy programistów do końca pozostaje pewną niewiadomą.

■■■ Grzegorz „Murmur" Młodawski





Wings of Honour

Symulator

- City Interactive
- www.city-interactive.com
- Wersja polska
- Tryb multiplayer
- Premiera: III kwartał 200[illegible]
- Gra na platformy: PC

Podniebne loty już się zbliżają! Jako że jest to polski produkt, trzymajmy za niego kciuki! Oby eskadra nie roztrzaskała się z hukiem o Pałac Kultury!

KOREA
FORGOTTEN CONFLICT

Chcesz odwiedzić Koreę i nie masz na bilet? Żaden problem...

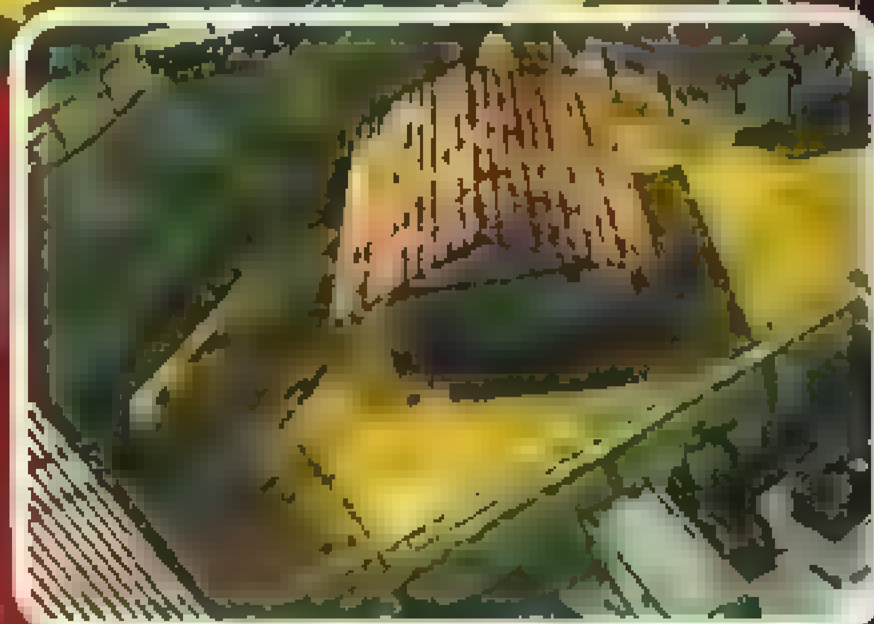
Przed 1950 rokiem Korea była podzielona na dwie części: północną i południową. Część północna, komunistyczna i związana z ZSRR, dążyła do podporządkowania sobie całego kraju. Południowcom oczywiście niezbyt się te plany podobały, w wyniku czego wybuchł konflikt. W spór wmieszała się Rada Narodów Zjednoczonych (pod silną presją Stanów Zjednoczonych), która zdołała odbić tereny opanowane przez wojska Korei Północnej. Działo się to kilka lat po zakończeniu II wojny światowej i być może właśnie dlatego mało kto obecnie pamięta walki w Korei. To już zapomniana wojna...

KOREA FORGOTTEN CONFLICT jest tytułem, który ma za zadanie przypomnieć graczom wydarzenia, jakie miały miejsce na Półwyspie Koreańskim w latach 1950-1953. Jednocześnie program należy do gatunku taktycznych strategii akcji (patrz: COMMANDOS). Będziesz kontrolował grupę pięciu żołnierzy ONZ (wśród których znajdą się: medyk, snajper, specjalista od materiałów wybuchowych i przewodnik – ty), z których każdy posiada nieco inne umiejętności. Nie obejdzie się bez pieczołowitego planowania akcji, koordynowania działań poszczególnych komandosów oraz skutecznego ich wykonywania.

KFC (to skrót, a nie – kurczę – jakaś kryptoreklama!) to 15 misji podzielonych na pięć kampanii. Jak zapowiada producent, walki toczyć się będą w miejscach takich jak bazy wroga, stacje kolejowe, fabryki, obozy jenieckie, a także porty czy pałace. Zadania mają być zróżnicowane. Spodziewaj się więc poleceń przechwycenia wszelkiego rodzaju dokumentów dotyczących wdrożenia nowych technologii (jak, dajmy na to, prototypu samolotu), nakazów uratowania żołnierzy z obozów jenieckich, odbijania z rąk wroga ważnych osób czy zabezpieczania budynków przed atakiem. Gra ma zaskakiwać użytkownika pojawiającymi się w trakcie trwania misji nowymi zadaniami i celami do wykonania, a sukces będziesz mógł osiągnąć na kilka sposobów. Oczywiście w trakcie trwania akcji wykorzystasz całą masę broni – w grze pojawi się około 50 rodzajów uzbrojenia.



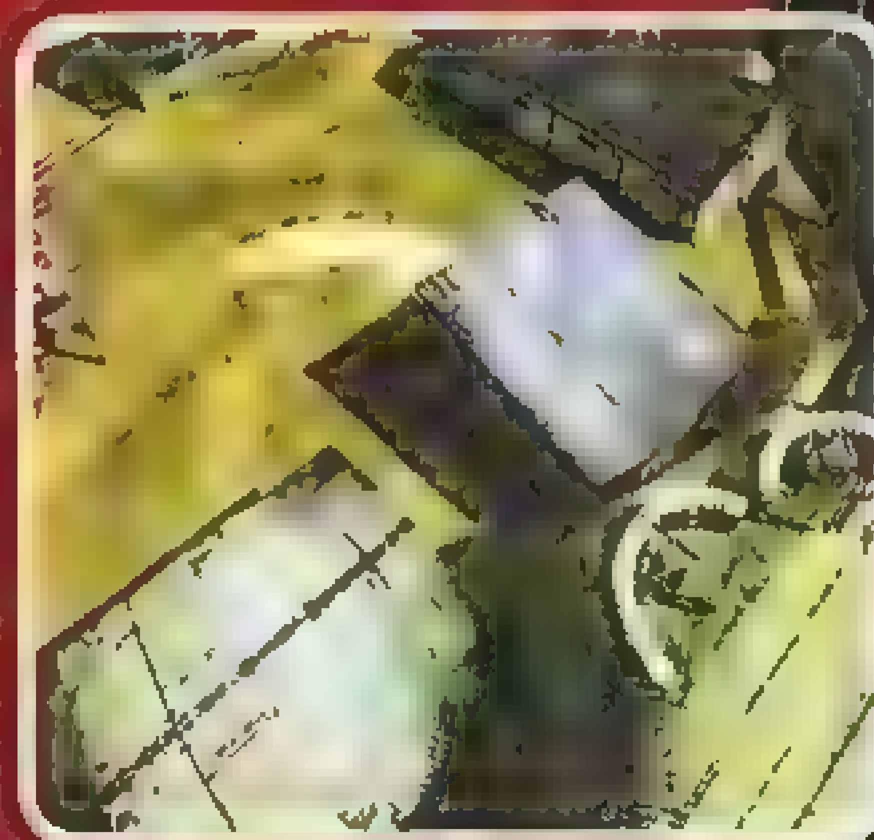
Oddział trafi w kilkadziesiąt lokacji, odtworzonych z niewiarygodną dbałością o szczegóły. Niektóre fabryki czy w ogóle całe miasta opracowano na podstawie oryginalnych zdjęć i materiałów filmowych z lat 50. zeszłego stulecia. Przykładowo, w Seulu, stolicy Korei Południowej, wiernie odwzorowano pojedyncze budynki, a nawet ulice i ścieżki! Co najważniejsze, gra ma oferować w pełni trójwymiarowe otoczenie. Zapowiadana jest także niezwykle szczegółowa grafika, pozwalająca na oglądanie poszczególnych miejsc w dużym zbliżeniu.



Z natłoku informacji wyłuskać można i te dotyczące zmieniających się warunków pogodowych oraz ich wpływu na walkę. Postaci działać będą zarówno w słońcu, jak i podczas śnieżyc, w zacinającym deszczu czy mlecznobiałej mgle. Żołnierze będą mieli wpływ na wygląd otaczającego ich świata. Tytuł obfitować ma w całą masę filmowych przerywników, zaś grafika wyróżniać się będzie dynamicznymi cieniami i realistycznym oświetleniem.

Producent zapowiada, iż gracz znajdzie tu wiele elementów znanych z innych popularnych strategii akcji. Sprawna praca kamery ułatwiać ma walkę, a sterowanie oddziałem nie nastręczy żadnych problemów. Podczas opisywania produktu padły nawet słowa „user friendly", co oznaczać ma między innymi intuicyjne kierowanie oddziałem. Jak będzie w rzeczywistości, przekonamy się oczywiście po premierze tytułu. Ale my trzymamy kciuki.

Anna „Devi" Wojewódzka



Korea

Konflikt sprzed 50 lat może być wciąż interesujący, zwłaszcza że nie powstało wiele gier na ten temat. **Miłośnicy serii COMMANDOS będą wniebowzięci.**

EVIL GENIUS

Chciałbyś zostać geniuszem Zła? Nic prostszego!

Przyznaję się bez bicia! Jestem megalomanem i jestem z tego bardzo dumny. We wszystkich filmach szpiegowskich zawsze najbardziej lubiłem złych do szpiku kości maniaków, knujących tylko, jak zdobyć niewyobrażalne bogactwa i zapanować nad światem. No i ten demoniczny śmiech... muahahaha! Już wkrótce już niedługo zniszczę moich wszystkich wrogów! Hmmm... Na czym to ja skończyłem? Ach tak. Racja. Muahahahaha!

Elixir Studios – ekipa, która od lat kilku pracuje nad REPUBLIC:THE REVOLUTION, postanowiła w tzw. międzyczasie zająć się innym projektem. W porównaniu do wspomnianego tytułu, EVIL GENIUS jest grą niewymagającą i prostą. Chciałoby się nawet rzec – grą banalną. Jednak wiele wskazuje na to, że EVIL GENIUS może nam sprawić wiele przyjemności. „Nam" – czyli wszystkim, którzy dążą do dominacji nad światem. Ba! Nad całym wszechświatem! Muahahahaha!

Pamiętasz jeszcze DUNGEON KEEPER? Jesteś zarządcą jakiegoś obiektu, budujesz infrastrukturę, zsyłasz demony mordujące napadających cię bohaterów... Na pewno pamiętasz. To przecież klasyka. W każdym razie, tutaj pojawia się ten sam schemat. Oczywiście, z drobnymi różnicami. Zamiast bohaterów są tajni agenci Jej Królewskiej Mości. Demony zastąpili pokręceni gangsterzy, zaś klimat ponurych lochów ustąpił miejsca pastelowym kolorom lat 60. Poza tym gra zapowiada się bardzo podobnie. Twoja tajna kryjówka naszpikowana będzie miliardami pułapek. Dostaniesz swój własny skarbiec, więzienie, nawet potężne laboratorium! Tam projektowane są superpotężne bronie, którymi będziesz szantażować rządy różnych krajów. Swoje wynalazki będziesz mógł testować na niezliczonych poddanych. Aby podtrzymać reputację geniusza zbrodni, będziesz musiał przeprowadzać, mniej lub bardziej (z reguły bardziej), bezsensowne akcje. Na przykład radykalne zmniejszenie Wieży Eiffela, zbudowanie nuklearnego działa bardzo dalekiego zasięgu czy kradzież dzieł sztuki. Zyska na tym nie tylko twoja reputacja, ale i stan konta. Tym sposobem będziesz miał dostęp do coraz bardziej agresywnych rozwiązań, morderczych pułapek i bardziej skomplikowanych broni masowej zagłady. W niedługim czasie cały świat legnie u twych stóp! Yaargh! Doskonale! Muahahahahaha!

Ale, ale! Konsekwencją takich poczynań będzie zwiększone zainteresowanie stróżów prawa twoją nie tak znowu skromną osobą. Na początku będzie cię nachodzić zwykła psiarnia. Z czasem pojawią się jednak agenci tak specjalni, że nawet James Bond wysiada. Oczywiście, im dalej w las, tym trudniej. Nowi przeciwnicy będą lepiej wyposażeni, wyćwiczeni w unikaniu twoich zasadzek. Z drugiej strony, ty także będziesz mógł zatrudniać przeróżnych zakapiorów – jedyne słuszne rozwiązanie problemu tajnych agentów.

Graficznie EVIL GENIUS zapowiada się nieźle, ale bez żadnych szaleństw. Ot, pełna szczegółów kolorowa grafika, przywodząca na myśl THE SIMS, tylko że miejscami bardziej drastyczna.

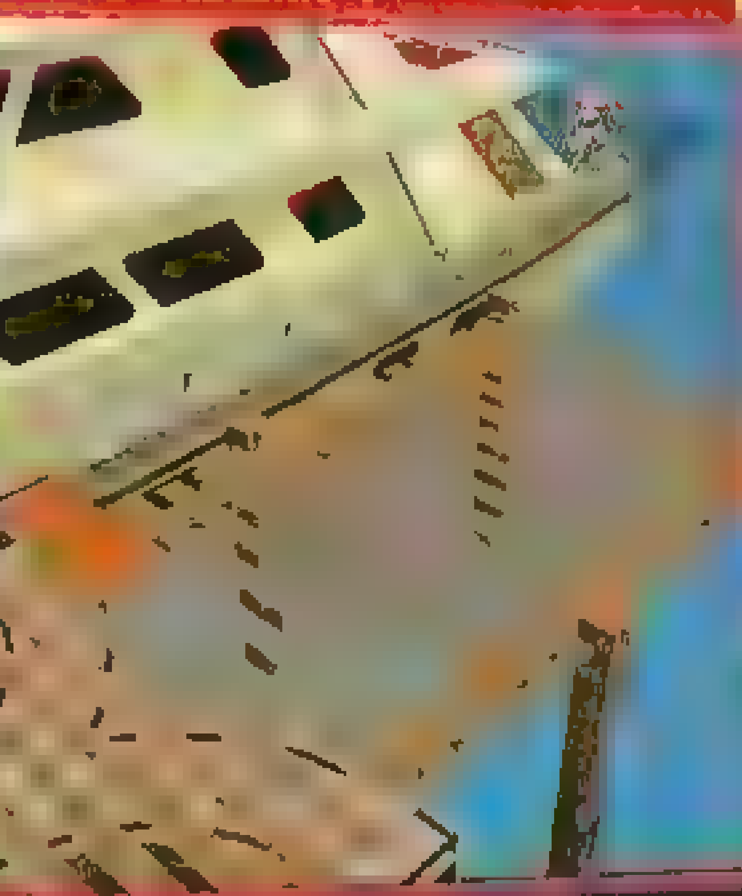
Uwagę zwraca stylizacja na lata 60. Zwłaszcza kwasowe kolory i powyginane, plastikowe meble. Jeśli zatem estetyka takich produkcji jak np. NO ONE LIVES FOREVER nie przypadła ci do gustu, to tutaj również nie będziesz miał czego szukać. Z drugiej strony, nie należy zapominać, że pod przykrywką „pasteli" kryje się pomysł osobliwy, godny geniusza zbrodni. Wiadomo przecież, że Elixir Studios także pragnie władzy nad światem!

■■■ Maciej „Anzelmo" Ogiński









Evil Genius

Chcesz sprawdzić się jako szaleniec pragnący zapanować nad światem? Już w przyszłym roku będziesz mógł stworzyć swoje własne imperium zbrodni. Muahahahaha!

Vampire: The Masquerade: Bloodlines

Wampiry są wieczne? Kto jak kto, ale wampiry na pewno...

Oczywiście może być różnie. Może zabraknąć pieniędzy, talentu, czasu. Może dojść do rozłamu w łonie studia, do jakiejś większej afery z prawami autorskimi bądź po prostu do bankructwa którejś z zaangażowanych firm. Może wreszcie dojść do wybuchu bomby atomowej, inwazji dzikich kaczek z galaktyki Kupa Słonia bądź pandemii nosówki wśród pudli... Jeśli jednak nie dojdzie do żadnej tragedii, VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODLINES odważnie wyciągnie łapę po miano najlepszej gry 2004 roku. I kto wie, czy statuetki nie schwyci.

Świat z książkowej gry role-playing „Wampir: Maskarada" pojawił się już w grze VAMPIRE: THE MASQUERADE: REDEMPTION. Sportretowani w nim kainici nie byli wątłymi, bladymi sztywniakami, przemykającymi po zacienionych częściach cmentarza i kąsającymi w szyję urodziwe, zaperuczone damy. Dużo bardziej przypominali przebojowych, wręcz błyskotliwych bohaterów filmu „Wywiad z wampirem". W BLOODLINES takich właśnie przystojniaczków nie zabraknie. Autorzy gry zarzekają się, że dość wiernie odtworzą zasady papierowego RPG'a, wzbogacając go jedynie o elementy akcji (widok FPP, możliwość wzięcia udziału w widowiskowych strzelaninach) oraz wciągający, nieliniowy scenariusz.

Akcja gry toczy się w alternatywnej, mrocznej wersji Los Angeles. Na pierwszy rzut oka przypomina ono prawdziwe Miasto Aniołów, lecz wystarczy przejść się ulicami, by dostrzec różnice: mroczne zaułki, nieoświetlone zakamarki biurowców, gotyckie fasady budynków, tysiące wyrzutków koczujących pod mostami i pracujących pod zdezelowanymi latarniami, szerząca się korupcja, wreszcie morderstwa, które są na porządku dziennym. W tej właśnie rzeczywistości siedem klanów wampirzych walczy o władzę i wpływy. Gracz wciela się w człowieka, który właśnie zmienił swą orientację kulinarną i interesuje się ludźmi od nieco innej strony niż dotychczas (jednym słowem stał się wampirem). Osobnik ów wybiera klan, z którym się sprzymierzy, mozolnie zdobywa doświadczenie i charakterystyczne tylko dla niego umiejętności, by wreszcie wpłynąć na losy społeczności, w ramach której egzystuje.

O powodzeniu BLOODLINES zadecydują trzy elementy. Po pierwsze – programiści firmy Troika, autorzy gry, a zarazem współtwórcy FALLOUT i ARCANUM. Ludzie ci potrafią pisać rewelacyjne dialogi, zaś stworzenie bogatego, pełnego tajemnic świata to dla nich bułka z kompotem ze słomy makowej. Po drugie – złożoność świata. Podobnie jak w DEUS EX, gracz ma niczym nie ograniczoną swobodę. Chodzi – gdzie chce, robi – co chce (oczywiście w dowolny sposób), gnoi – kogo chce i kogo chce obraża, wykonuje też dowolne questy, a wszystkie jego czyny mają wpływ na otoczenie. Bogactwo interakcji zaskakuje nawet samych autorów, którzy przebąkują w żartach, że stworzą gotycką odmianę rzeczywistości. Po trzecie – silnik, na którym gra powstaje. Program wykorzystuje znany z HALF-LIFE 2 engine Source, ba, wzbogaca go o nowe procedury i efekty specjalne (m. in. odpowiadające za oświetlenie obiektów w nocy). Animacje postaci, zwłaszcza twarzy, już dziś wyglądają rewelacyjnie, zaś zarówno wnętrza, jak i tereny otwarte uginają się od szczegółów. Do większości budynków można wejść, dziesiątki napotkanych postaci sensownie i co najważniejsze różnorodnie odpowiadają na zadane pytania, niemal każdego można rozwalić z magnum bądź przehandlować na elektroniczne bierki do gry symultanicznej.

Oczywiście może być różnie. Jednak ja jakoś nie wierzę, że będzie kiepsko. Ta gra po prostu nie może zawieść!

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski

Vampire: The Masquerade: Bloodlines
RPG FPP

Troika
www.troikagames.com

Wersja polska
Tryb multiplayer

Premiera: 2004
Gra na platformy: PC

Przebój, hit, cuda, szczękozwis, szczękozgryz, majstersztyk i arcydzieło... oczywiście pod warunkiem, że wszystko dobrze pójdzie i nikt nie skaszani swojej roboty.

Nie wojnie!

Firma Cenega podjęła decyzję o zmianie nazwy gry ANOTHER WAR Z. Program pojawi się na Zachodzie jako WORLD WIDE WAR 43, zaś w kraju będzie rozprowadzany pod tytułem JAK ROZPĘTAŁEM II WOJNĘ ŚWIATOWĄ. Fabuła ma więc nawiązywać do filmu Tadeusza Chmielewskiego z 1969 roku, którego bohater, cwaniaczek Franek, jest przekonany, że przypadkowym strzałem wywołał wojnę. Trafia też do obozu jenieckiego, Legii Cudzoziemskiej, Austrii, Jugosławii, Afryki.

Nie piratom!

Skala handlu pirackim oprogramowaniem, muzyką i filmami jest w Polsce zbyt wysoka – twierdzą przedstawiciele Unii Europejskiej. Minister Kultury przygotował więc specjalny plan walki z osobami łamiącymi prawa autorskie. Wśród przewidywanych akcji znajduje się uszczelnienie granicy wschodniej oraz bardziej zdecydowana walka z bazarowymi handlarzami (m.in. zmiana zarządcy Stadionu X-lecia w Warszawie, jeśli dotychczasowy nie podejmie właściwych działań), a także ograniczenie piractwa sieciowego.

Nie e-mailom!

Francuski rząd wypowiedział wojnę jakże popularnym „e-mailom". Od sierpnia, we wszystkich oficjalnych dokumentach pisanych w języku francuskim, list elektroniczny określa się mianem „courrier". Generalna Komisja ds. Terminologii zachęca też internautów, by także w prywatnych rozmowach określali swą korespondencję jako „courrier electronique" (po polsku poczta elektroniczna). Francja od lat walczy o czystość swojego języka. Nad Sekwaną nie znają komputerów – ich miejsce zajęły urządzenia o nazwie „Ordinateur".

Fair Strike

W Europie Wschodniej strzelaniny z udziałem śmigłowców cieszą się ogromnym powodzeniem. Oczywiście te komputerowe, gdyż stan techniczny sił lotniczych Rosji, Rumunii, Polski czy Litwy jest równie imponujący co IQ pijanego chomika. Fanów zręcznościowych symulacji te gryzonie raczej nie zainteresują, jednak z pewnością zwrócą uwagę na premierę gry FAIR STRIKE. W sierpniu zajmie ona miejsce VULTURE i RED SHARK, gdyż zasiądziesz za sterami AH-64A Apache, RAH-66 Comanche, PAH-2 Tiger, Ka-50 Hokum, Ka-52 Alligator i prototypowego Ka-58 Black Ghost. Wyruszysz na 38 misji, w czasie których postrzelasz m.in. do mieszkańców Bliskiego Wschodu (tacy w turbanach z wielbłądami pod tyłkiem), Europy Środkowej (na szczęście nie chodzi o Polaków) oraz Karaibów (nie mylić z kapibarami, gigantycznymi kuzynkami chomików). Zyskasz wsparcie trzech doświadczonych pilotów oraz całą masę rakiet, które samodzielnie wybierzesz przed wylotem na misję. Program będzie posiadał tryb multi, pozwalający na zabawę w sieci LAN i Internecie.

Pirates of the Caribbean

PC, Xbox

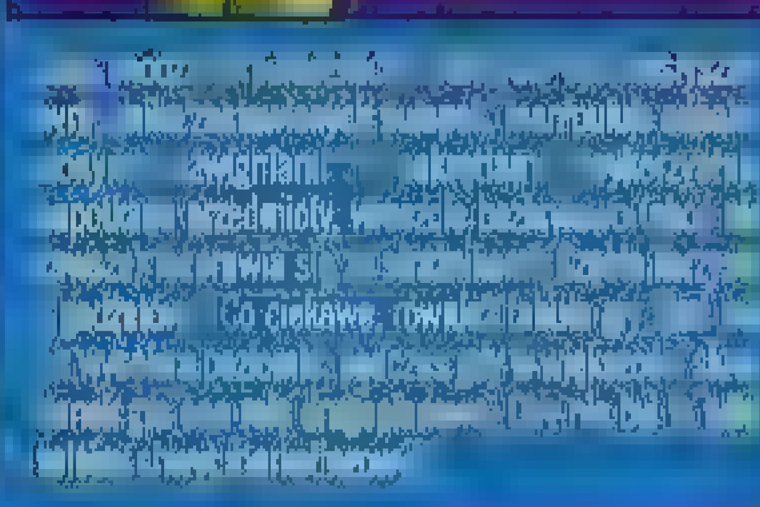
Druga część popularnego SEA DOGS nawiązuje do jednego z największych przebojów tego roku – filmu „Piraci z Karaibów" Gore Verbinskiego. Na popularnym archipelagu (w skład którego wchodzą m.in. Kuba, Jamajka, Haiti, Gwadelupa, wyspy Bahama) pojawia się młody, ambitny kapitan. Szybko zbiera załogę i wyrusza w rejs. Łupi statki handlowe, rozrabia w miastach, doskonale się pojedynkuje, wreszcie ociera się o straszliwą klątwę Czarnej Perły... Gra łączy w sobie elementy cRPG z symulacją morską, wszystko polewa zaś najprawdziwszą przygodą. Wśród zalet programu wymienić należy śliczną oprawę graficzną (Ach te zachody słońca. Nic tylko dziewczynę przed komp zaciągnąć, złapać za rączkę i wpatrywać się do bólu spojówek), dopracowaną, nieliniową fabułę z drobniutkimi elementami science-fiction, całą masę zakręconych questów, takie bitwy morskie, jakich twój pecet jeszcze nie widział.



Cypher

PC

S[illegible] RAID [illegible] BRAMA DRAGON [illegible]

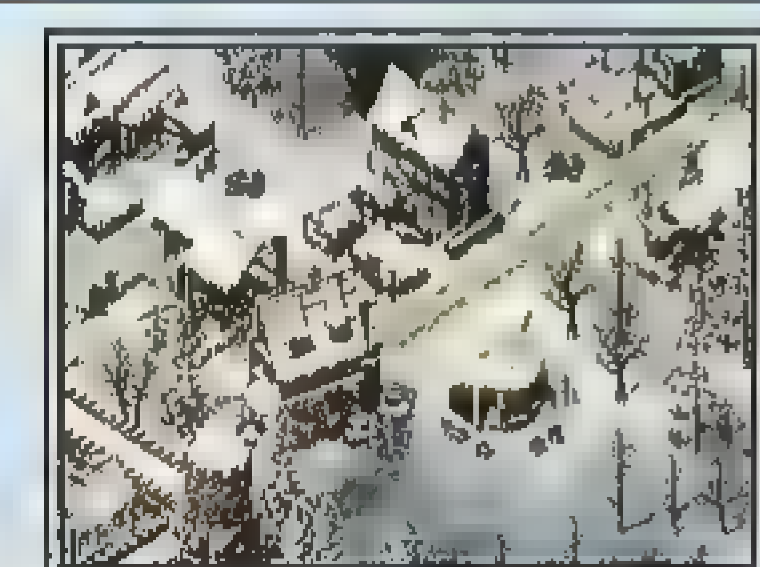


Broken Sword: The Sleeping Dragon

PC, PS2, Xbox

Prace nad THE SLEEPING DRAGON, trzecią częścią klasycznej już dziś przygodówki BROKEN SWORD, powoli dobiegają końca. Główni bohaterowie, George i Nico, postanawiają rozwiązać zagadkę tytułowego „Śpiącego Smoka". W czasie podróży zwiedzają dżunglę Kongo, zabytkowe zamki czeskiej Pragi, wioskę Glastonbury oraz błyskający milionem kolorów Paryż. Wszystko po to, by zapobiec wielkiej katastrofie, która raz na zawsze zmieniłaby losy Ziemi. Autorzy gry obiecują trzymający w napięciu scenariusz i niebanalne zagadki. Nowością będzie jednak trójwymiarowa grafika, upodabniająca program do takich produkcji jak ZYGMA: MISTRZ czy GABRIEL KNIGHT 3. Oby tylko elementy zręcznościowe nie wzięły góry nad dopracowaną fabułą i klimatem, którego w staruteńkim BROKEN SWORD nie brakowało...

[illegible]



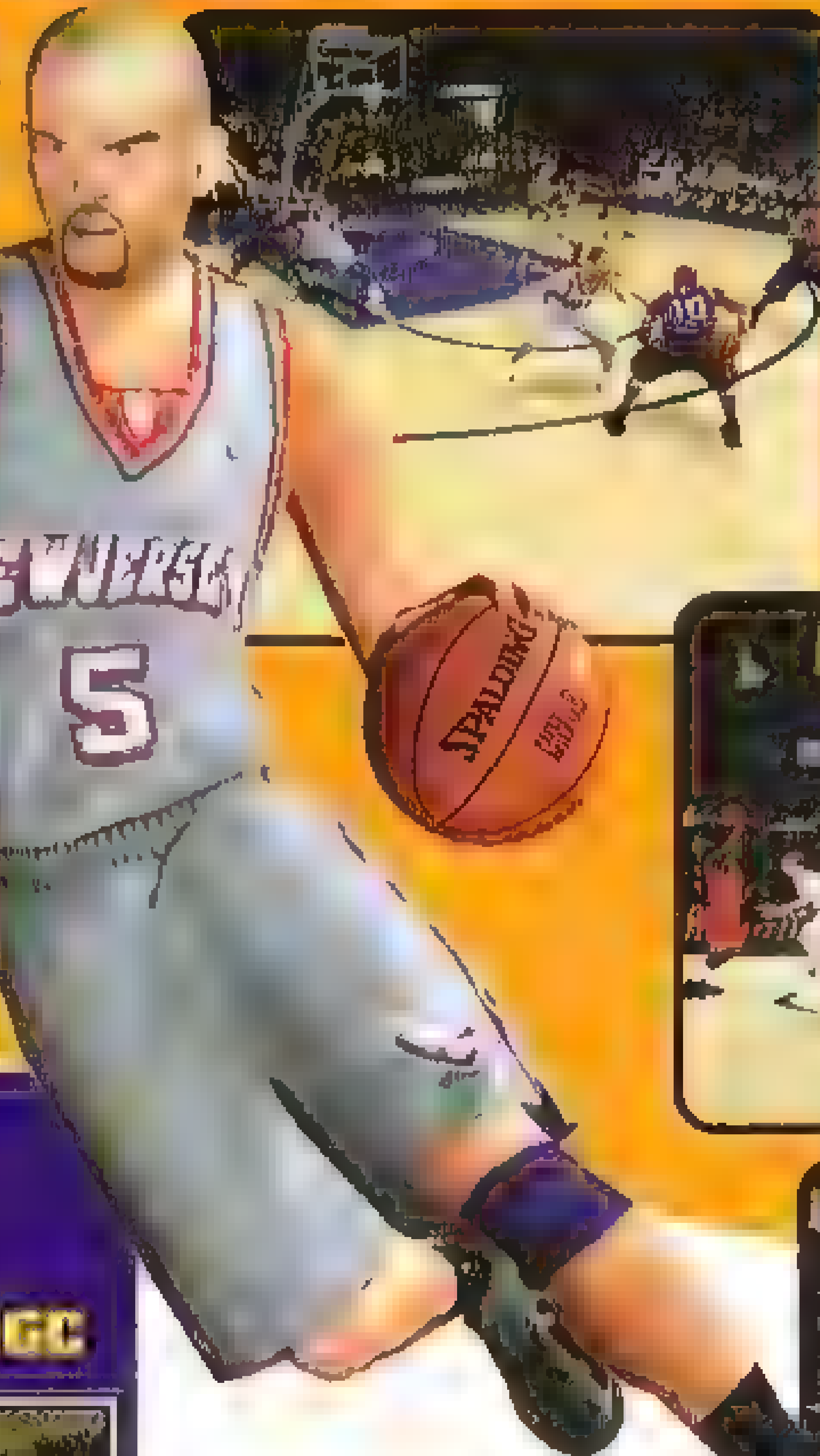
Patrician 3: Rise of the Hanses

PC

Poprzednie części strategii ekonomicznej PATRICIAN nie dotarły do Polski, a szkoda. Były dużo ciekawsze od takiego ANNO 1503. W najnowszym odcinku serii znów będziesz rozwijał gospodarkę, handlował i prowadził wojny. Nauczysz się zakładać i administrować miastami, zaś zlecone przez spotkanych w knajpie dostojników misje dostarczą ci niezbędnej adrenaliny. Bitwy morskie? Najazdy na pirackie wioski? Odkrywanie nowych lądów i tworzenie szlaków handlowych? A cóż to dla ciebie! W grze pojawi się nowy system ekonomiczny, całkowicie nowa, lecz wciąż dwuwymiarowa szata graficzna (wzbogacona o zmieniające się pory roku i efekty atmosferyczne, mające spory wpływ na ekonomię) oraz niebanalna Sztuczna Inteligencja. Jeśli jednak nie znajdzie się wydawca chętny wprowadzić program na polski rynek, ręka, noga, mózg na klopie, capisz kozą, głupi chłopie.

NBA Live 2004 PC, PS2, Xbox, GCN

Dzień dobry państwu! Nowe aktualne składy to rzecz oczywista. Zespoły klasyczne, Byki z lat dziewięćdziesiątych, Lakersi z osiemdziesiątych. Nic szczególnie imponującego. Poprawiona grafika niby też czapki z głowy nie zrywa, ale tylko do chwili, gdy gracz nie zerknie na parkiet. Wtedy właśnie gra NBA LIVE 2004 ukazuje swoje piękno. Liczba zmian, poprawek i udoskonaleń jest naprawdę imponująca.





Przede wszystkim od nowa przygotowano modele postaci (przy tworzeniu których zastosowano nową technologię cyfrowego przechwytywania ruchów), ponadto poprawiono wygląd boisk i zachowanie się piłki. Dopracowano sztuczną inteligencję i taktyki meczowe. Teraz obrona będzie siekła przeciwników (jak się patrzy), zaś poszczególni zawodnicy będą posiadali takie umiejętności, jak w rzeczywistości. Drużyny zapowiadać ma sam Marv Albert, w komentarz zamieszany będzie też Mike Fratello. To by było na tyle. Z San Antonio pozdrawia Szaran Włodzimierzowicz. Dziękuję państwu!



F/A-18 Operation Iraqi Freedom



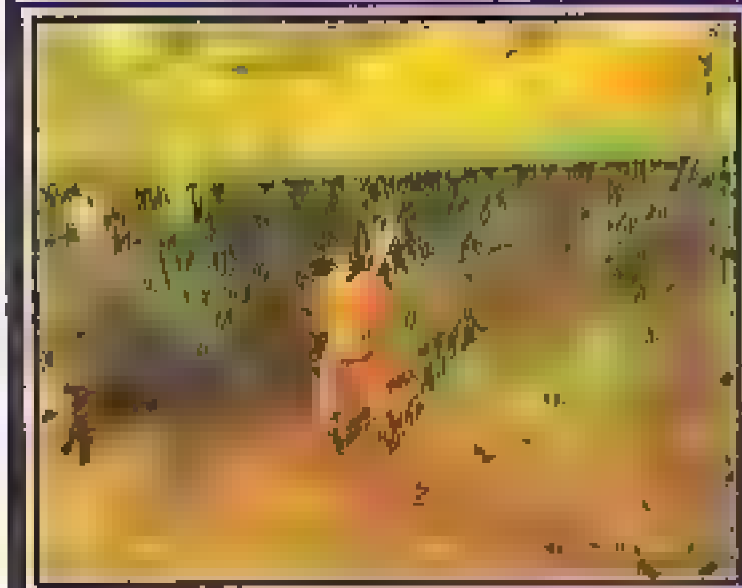
Pięć, a może nawet i sześć lat temu na rynku ukazał się symulator lotniczy F/A-18 KOREA. Zebrał dobre recenzje i spodobał się maniakom fruwania stalowymi ptakami. Lada dzień w sklepach pojawi się F/A-18 OPERATION IRAQI FREEDOM, samodzielny dodatek do tej gry. Nie spodziewaj się jednak dziadka w nowym, wpadającym w oko samolocie. Gra została tak przebudowana, że nie sposób dopatrzyć się w niej starego dobrego KOREA. Nowa grafika, trójwymiarowe kokpity, 30 różnorodnych misji, tysiące mil kwadratowych Zatoki Perskiej i cała masa samolotów i innych obiektów. Oprócz tytułowego F/A-18 Hornet, w grze pojawią się m.in. samoloty F-16 Fighting Falcon, F-15 Eagle, A-10 Warthog, F-117 Nighthawk, B-2 Spirit, czołgi, wyrzutnie rakiet (!) to podstawowe cechy gry. Miłośnicy awiacji mają na co czekać. Osoby z lękiem wysokości proszone są o przygotowanie torebek...

Conan the Barbarian

PC, PS2, Xbox, NGC



Po Hollywood chodzą plotki, wedle których bracia Wachowscy pracują nad wysokobudżetowym filmem fantasy o słynnym barbarzyńcy Conanie. Nie mają jednak nic wspólnego z grą CONAN THE BARBARIAN, tworzoną od ponad roku przez TDK Interactive. Będzie to zręcznościówka TPP w stylu ENCLAVE, wzbogacona o elementy RPG (zdobywanie doświadczenia, mozolne opanowywanie nowych, potężniejszych ciosów) i przygodówki (zagadki logiczne, proste zbieranie i wykorzystywanie przedmiotów). Gracz spotka w niej inteligentnych przeciwników – ludzi, zwierzęta, nieumarłych – i ujrzy świetną animację postaci. Przy okazji zwiedzi lodową krainę, wpadnie na pustynię i na wulkaniczną wysepkę zamieszkaną przez barrakudy i inne paskudy. Na ścieżce dźwiękowej z gry pojawią się utwory Basila Poledourisa, napisane na potrzeby filmu „Conan Barbarzyńca".



Medal Of Honor: Breakthrough PC



Och, jak przyjemnie kołysać się wśród kul, gdy pocisk tkwi już we łbie i czerep drąży ból... W drugim oficjalnym dodatku do MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, zatytułowanym z angielska BREAKTHROUGH, wybierzesz się do Afryki Północnej i wraz z amerykańskim sierżantem Johnem Bakerem spuścisz taki łomot hitlerowcom, że ich rodzony Poznaniak nie pozna. Zwiedzisz też Sycylię i zahaczysz o słynny włoski but. Autorzy gry obiecują, że tym razem nie dadzą plamy i przygotują program dłuższy od króciutkiego SPEARHEAD. Gwarancję stanowi 11 dużych poziomów przeznaczonych dla jednego gracza i dziewięć dla multi (w tym jeden nowy tryb). BREAKTHROUGH będzie ostatnim oficjalnym dodatkiem do pierwszej części MEDAL OF HONOR. W przyszłym roku do sklepów trafi jej kontynuacja zatytułowana PACIFIC ASSAULT i wówczas zabawa zacznie się od nowa...

Advent Rising

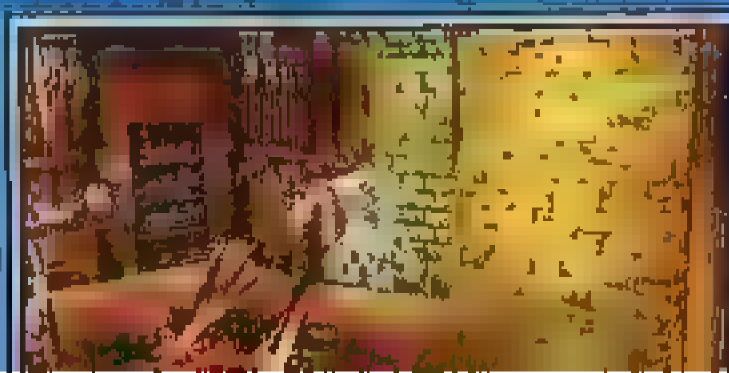
PC, Xbox

Podczas gdy technologiczne strony gry (grafika, muzyka, sterowanie) otwierają graczom drzwi do nowych doznań ze świata elektronicznej rozgrywki, to fabuła i dopracowany scenariusz pozostają najważniejszym jej elementem – powiedział niedawno wicedyrektor marketingu w firmie Majesco, Ken Gold. Nie do końca wiadomo, o co chodziło mu z tymi drzwiami (możliwe, że miał remont w domu i coś mu się pokopało), jednak nie ulega wątpliwości, że piał do gry ADVENT RISING. To przygotowywana przez Glyphx Games zręcznościówka TPP rozgrywająca się w odległej przyszłości. Scenariusz programu napisał sam Orson Scott Card. Gracz wciela się w Gideona Wyetha, jednego z niedobitków zamieszkujących ostatnią ludzką placówkę na jednej z zamieszkałych planet. Facet ów odkrywa, iż posiada niezwykłe moce... Program napędza najnowsza wersja silnika UNREAL, zaś za szatę dźwiękową odpowiadają specjaliści z Hollywood.



War & Warriors: Joan of Arc

Trevor Chan z firmy Enlight z pewnością okupuje komórki mózgowe każdego szanującego się fana strategii ekonomicznych. To spod jego ręki wyszły takie produkcje jak CAPITALISM II, HOTEL GIANT czy RESTAURANT EMPIRE. Niewielu graczy pamięta jednak, że ów sympatyczny koleś stworzył wieki temu dwie części klasycznego RTS'a SEVEN KINGDOMS. Niedawno wrócił do tego gatunku, ogłaszając rozpoczęcie prac nad strategią historyczną o Joannie D'Arc. Gracze przeniosą się do XV wieku w czasy wojny stuletniej toczącej się pomiędzy armiami dwóch średniowiecznych mocarstw: Francji i Anglii. Podczas zabawy zobaczą dopracowaną, trójwymiarową grafikę (na nowym silniku firmy Enlight) i usłyszą muzykę z epoki, wzbogaconą o kompozycje współczesne. Otrzymają wreszcie możliwość kierowania całymi armiami i wzięcia udziału w niewielkim starciu, w którym przydadzą się zręczne paluszki. Premiera gry nastąpi w listopadzie. Polski dystrybutor jak dotąd się nie ujawnił.



CD won!

Władze rosyjskie wypowiedziały wojnę ulicznym piratom, sprzedającym za bezcen nielegalne nagrania, filmy i gry komputerowe. Od połowy lipca płyty – i to tylko te legalne, z kompletem hologramów – można sprzedawać jedynie w sklepach. Inspekcja handlowa zapowiada liczne wizyty i surowe kary dla łamiących prawo. Ciekawe, czy Rosjanom uda się sztuka, na której wyłożyli się polscy politycy (patrz Stadion X-lecia).

Godzina policyjna



Rząd Tajlandii jako pierwszy w historii wprowadził godzinę policyjną dla graczy. Od 22 wieczorem do 6 rano serwery najpopularniejszych gier online, takich jak RAGNAROK, są blokowane bądź nawet wyłączone. Akcja ma na celu powstrzymanie szerzącego się uzależnienia od komputerów i wirtualnych światów. Coraz częściej młodzi ludzie zostają zwolnieni z pracy bądź zawalają szkołę, gdyż noce spędzają w Sieci, a w dzień – zamiast pracować bądź się uczyć – przysypiają na siedząco. Szacuje się, że w Tajlandii w Sieci gra około 600 tys. osób, zaś godzina zabawy kosztuje niecałe 2 złote.

Długie oblężenie

Firma teckiano już od ponad roku usiłuje wydać interesującą grę role-playing SIEGE OF AVALON. Wszystko wskazuje na to, że uda jej się to we wrześniu. W programie gracz wcieli się w postać młodego mężczyzny, który w kulminacyjnym momencie dwunastoletniej wojny przechyla szalę zwycięstwa na stronę pozbawionych nadziei i oblężonych w twierdzy Avalon rodaków.



Rainbow Six: Athena Sword PC

Pierwszy dodatek do RAVEN SHIELD zwie się MIECZ ATENY, zaś jego akcja toczy się we Włoszech, Chorwacji i w Grecji, a więc w basenie Morza Śródziemnego. Tam właśnie oddział Tęcza Sześć ściga niedobitki z groźnej organizacji terrorystycznej. Autorzy programu zapowiadają masę atrakcji – poprawiony silnik gry, usprawnioną fizykę przedstawionego świata, siedem dodatkowych broni i skuteczniejszą Sztuczną Inteligencję. Do tego dojdzie poprawiona szata dźwiękowa, przygotowana przez ludzi, którzy pracowali przy filmie „Matrix". Czyżby więc ideał? Nie! Zaledwie 8 nowych misji, 8 plansz przeznaczonych dla wielu graczy to doprawdy niewiele. Jedyna nadzieja w 5 nowych trybach multi – może one przedłużą radość czerpaną z zabawy?



Beach King Stunt Racer PC

Lato, plaże Ibizy, Rio de Janeiro, Saint Tropez i Bali. Wiadomo – piasek, woda, słoneczko, ale i nieziemskie laski. Życie bez miłości nie ma najmniejszego sensu: trzeba więc je jakoś zarwać, prawda? W tym celu wskakujesz do swojego samochodu (buggy, jeep, quad) i ruszasz w trasę. Musisz nie tylko dotrzeć do mety przed konkurentami, ale i popisać się efektownymi skokami czy jazdą na dwóch kółkach. W końcu chodzi o to, by zrobić na dziołchach wrażenie... Taką oto fabułę proponują graczom w BEACH KING STUNT RACER twórcy serii LONDON RACER. W grze pojawią się 4 lokacje, 12 tras, cała masa urodziwych dziewczyn i kilogramy dobrej, letniej muzyki. I to wszystko jeszcze w te wakacje!



Apocalyptica PC

Gra drużynowa z widokiem z trzeciej osoby, zainspirowana przez tryb assault z UNREAL TOURNAMENT i nieśmiertelnego COUNTER-STRIKE. Dedykowana trybowi single player i zawierająca doskonale zaprogramowane boty (brzmi to jak kiepska i nieprawdziwa reklama...), jednak nie pozbawiona trybu multi. Jej akcja toczy się w odległej przyszłości, wiele lat po Armageddonie, w czasie którego armia aniołów rozbiła w proch wojska Szatana. Teraz ten ostatni gościu wraca do akcji, nazywając siebie Neo-Szatanem (widać „Matrix" dotarł i do piekła). Zaletą gry mają być ciekawe lokacje – kolejne planety z futurystycznymi bazami i kilometrami korytarzy), dopracowane animacje oraz cała masa oryginalnych broni. Wśród nich uwagę zwraca Bible Basher – rakietnica czerpiąca energię z Biblii. Brzmi to dość oryginalnie... ale jakoś nieprzekonująco. Oj, chyba będzie trzeba podchodzić do APOCALYPTICA jak pies do najeżonego jeża, takiego zaczesanego na jeża i z kolcami na tyłku.

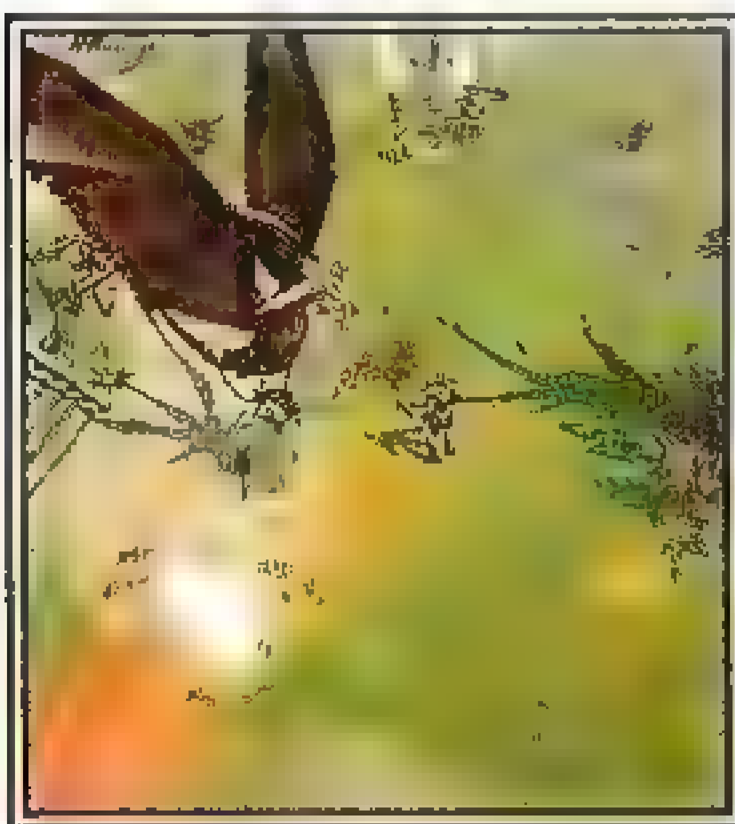


TOP-13 LISTA

Miejsce	Tytuł	Platformy	
1	GTA Vice City	PC, PS2	25
2	Grand Theft Auto III	PC, PS2	01
3	Diablo 2	PC	03
4	Mafia	PC, PS2	30
5	Warcraft III	PC	10
6	Gothic 2	PC	26
7	The Sims	PC, PS2	03
8	Medal Of Honor:...	PC	02
9	Morrowind	PC, Xbox	34
10	Battlefield 1942	PC	32
11	Neverwinter Nights	PC	14
12	Hitman 2	PC, PS2, Xbox	10
13	SW: Jedi Knight II	PC, Xbox, GCN	12

Bloody Magic
PC, Xbox

Autorzy tej gry wyszli z założenia, że po śmierci człowiek wędruje do krainy o nazwie Absolut. Słowo to po szwedzku oznacza tyle co po polsku „Żytnia" tudzież „Wyborowa", nie ma więc chyba wątpliwości czym duszyczki raczą się w niebie. Czasem zdarza im się pod wpływem procentów przeholować, wówczas... za karę opuszczają Krainę Wiecznej Szczęśliwości i wędrują na Ziemię, by wieść życie śmiertelników. Los ten spotkał właśnie Modo, głównego mąciciela gry BLOODY MAGIC, który planuje odkuć się na ludziach za swój nieszczęsny los. Gracz (doświadczony mag) staje z nim do walki, wchodząc w świat tego oryginalnego cRPG'a niczym nóż w masło wystawione na słoneczko. Autorzy obiecują wciągającą fabułę, inteligentne zagadki, dużo potworów, możliwość łączenia i składania czarów, wreszcie wsparcie dla trybu multiplayer. A grafika? Co najmniej tak dobra jak ta, którą widać na obrazku.



Freedom Fighters
PC, PS2, Xbox

Ojcowie łysego mordercy o numerze kodowym 47 kończą właśnie prace nad grą FREEDOM FIGHTERS, znaną wcześniej jako FREEDOM: THE BATTLE FOR LIBERTY ISLAND. Jej fabuła toczy się w alternatywnym świecie, gdzie Związek Radziecki odniósł w czasie II wojny światowej druzgocące zwycięstwo i właśnie przygotowuje się do ataku na Stany Zjednoczone. Christopher Stone, w którego rolę wciela się gracz, zbiera kamratów od kieliszka i rusza do walki z najeźdźcami. W czasie zabawy trzeba nie tylko dbać o własną skórę, ale i dowodzić drużyną. Wśród podstawowych zalet gry wymienia się świetną grafikę oraz dopracowane procedury Sztucznej Inteligencji. Szkoda tylko, że wersja pecetowa będzie konwersją z Xboxa i zabraknie w niej trybu multiplayer.

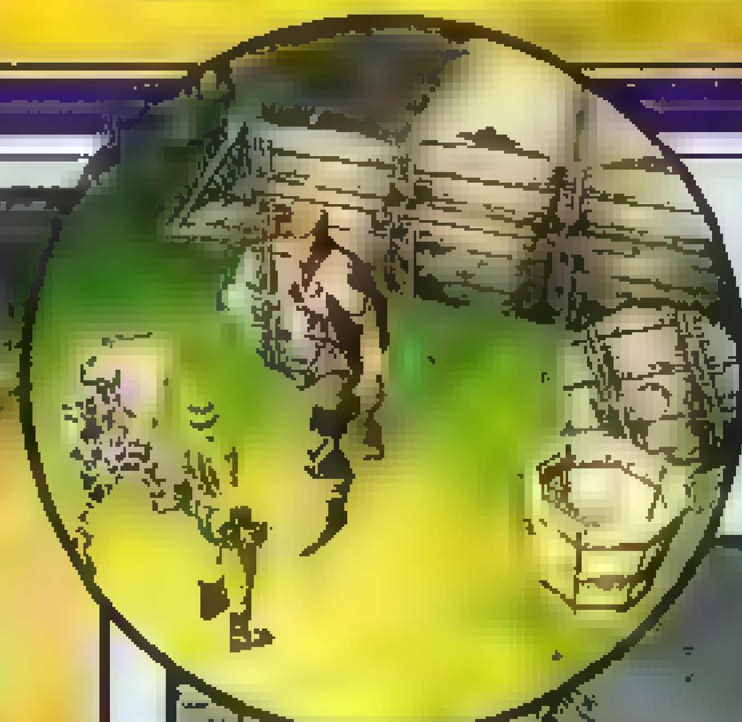




Dungeon Siege: Legends of Aranna
PC

Microsoft Game Studios ogłosiło rozpoczęcie prac nad DUNGEON SIEGE 2 w efekcie tego niektórzy gracze w trakcie tego oczekiwania już się bród dorobili. Niedługo będą się o nie potykać, gdyż zanim się gra ukaże, na rynek trafi oficjalny dodatek do części pierwszej, zatytułowany LEGENDS OF ARANNA. Przeniesie on głównego bohatera na tytułową wyspę Aranna, gdzie na rozwiązanie czeka antyczna tajemnica. Gra przyniesie 9 nowych obszarów, w tym malowniczą dżunglę ze strzelistym drzewami, nową postać grywalną (półgiganta), bardziej waleczne bestie (doppelgangery, nakręcane bestie) oraz nowe czary, pozwalające m.in. zamienić się w wilka, potwora z magmy i trolla. Po świecie programu rozrzucono też całą masę mniej lub bardziej przydatnych przedmiotów. Drobne poprawki przeszedł engine graficzny – teraz animacje postaci będą jeszcze dokładniejsze, a efekty czarów tak dopracowane, że głową się kury nie zadziobie. Na premierę dodatku trzeba będzie poczekać do jesieni.







▪▪▪ Michał „Joe" Zacharzewski, TOP-13 Marek „falcOn" Janowski

PRZEBOJÓW

Poczekalnia...

015	Age of Mythology – PC	028	NFS3: Hot... 2 – PC, PS2, Xbox, GCN
035	Baldur's Gate 2 – PC	038	Operation Flashpoint – PC
033	Black & White – PC	024	Postal 2 – PC
044	Colin McRae Rally 3 – PC, PS2	020	Project Gotham Racing – Xbox
037	Command & Conquer: Generals – PC	006	Return To Castle... – PC, Xbox
019	Disciples 2 – PC	013	Spider-Man... – PC, PS2, GCN, Xbox
021	Dungeon Siege – PC	022	Splinter Cell – PC, PS2, Xbox
027	FIFA 2003 – PC, PS2, PSOne, Xbox	043	StarCraft – PC
023	Final Fantasy X – PS2	007	Super Smash Bros Melee – GCN
004	Heroes Of Might And Magic IV – PC	041	Tekken 4 – PS2
029	Icewind Dale II – PC	039	The Thing – PC
011	IGI 2: Covert Strike – PC	040	TOCA Race Driver – PC, PS2
017	Larry 7 – PC	009	Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox
005	Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox	042	Twierdza – PC
031	Medieval: Total War – PC	036	Unreal Tournament 2003 – PC

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Wygraj nagrodę

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LRCL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LRCL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



LARA CROFT TOMB RAIDER
The Angel of Darkness

Okazało się, że Eidos nie kłamał. Po trzech latach produkcji ANGEL OF DARKNESS pojawił się na sklepowych półkach...

Przyznam szczerze, że nowy TOMB RAIDER stanowi dla mnie łamigłówkę nie do przejścia. Nie chodzi tu o samą rozgrywkę czy poziom wyśrubowania zagadek – mam na myśli kompleksowo rozumiany produkt, czyli całą grę, włącznie z instrukcją i pudełkiem. Od trzech lat słyszeliśmy, jaki wspaniały i oszałamiający będzie ANGEL OF DARKNESS – i to w sumie normalna sprawa, słyszymy takie rzeczy przy mniej więcej co trzecim tytule i nikt się niepotrzebnie nie ekscytuje. Ale Eidos Interactive solennie obiecywał też nową formułę przygód Lary – że będzie mroczniej, bardziej przygodówkowo i w ogóle jakoś tak fajniej. Niestety, nie daje się ukryć faktu, że pomimo tych trzech lat w produkcji i pracy włożonej przez autorów, TOMB RAIDER jest grą ewidentnie nieukończoną. Chociaż jest trochę lepiej niż na PS2, wersja PC poważnie cierpi na skutek licznych niedoróbek graficznych (niektóre to błahostki, ale kilka razy można się ostro zdziwić) oraz topornego sterowania. Przez to TR:AOD sprawia znacznie mniej przyjemności, aniżeli powinien.



Inna sprawa, że wiele elementów gry zasługuje na uznanie. Akcja kolejnej części przygód Lary Croft rozpoczyna się w Paryżu i już od pierwszych minut jest krwawo oraz ponuro. Mentor Lary, Werner von Croy, zostaje bestialsko zamordowany, a urocza dziewczyna z warkoczem staje się główną podejrzaną. Lara musi uciekać przed służbami specjalnymi i rozpocząć swoje własne śledztwo – okazuje się, że Paryż terroryzowany jest przez seryjnego mordercę, znanego ogółowi jako Monstrum. Historia, którą z czasem zaczynasz odkrywać, jest naprawdę fajna i przyjemnie pokręcona. Aż trudno uwierzyć, że gra dostępna jest praktycznie bez ograniczeń wiekowych – naprawdę, wiele tu ponurych opowieści i krwawych morderstw. Żeby było ciekawiej, w pewnym momencie Lara spotyka typa zwanego Kurtis Trent – tak jak ona poszukiwacza przygód, tecz dysponującego pewnymi nadnaturalnymi mocami. Jest to o tyle istotne, że podobno z czasem Kurt zastąpi Larę na stanowisku maskotki Core Design. Poza tym przez pewien czas można pograć jako Trent – część gry z jego udziałem zrealizowano zdecydowanie bardziej w stylu RESIDENT EVIL, co bardzo raduje.



Charakter zabawy wyraźnie się zmienił. Nie zrozum mnie źle – Lara wciąż dużo biega i skacze, ale teraz potrafi o wiele więcej. Jednym z nowych elementów gry jest interakcja z postaciami. Wprawdzie system prowadzenia rozmowy został skrajnie uproszczony, jednak jego obecność stanowi miłe urozmaicenie. Zwłaszcza że nowy TOMB RAIDER może poszczycić się doprawdy świetną oprawą dźwiękową – z rewelacyjnie zagranymi dialogami na czele. Dodanie do rozgrywki elementów stricte przygodówkowych – jak choćby przeszukiwanie szuflad – wyszło grze zdecydowanie na plus. Widoczna jest też inspiracja serią METAL GEAR SOLID – Lara może się skradać i zapuszczać żurawia.

Problemy pojawiają się, gdy Lara musi ruszać się szybko i sprawnie. Kłopot w tym, że bohaterka już chyba tego nie potrafi. Biega jak wyładowana kamieniami ciężarówka, a nie wysportowana laska – a to trochę bez sensu, nie sądzisz? Na dodatek często gęsto problem stanowi w ogóle ustawienie Lary w odpowiednią stronę. Zdarza się też tak, że gdy puścisz np. klawisz biegu, Lara wciąż biegnie i jedynym sposobem na zatrzymanie jej staje się wczytanie ostatniego save'a. Dodaj do tego niedopracowaną kamerę, przez którą często po prostu nic nie widać. Mam nadzieję, że wypuszczane powoli przez Core patche poprawią ten stan rzeczy. Ale skoro już przy wpadkach jesteśmy, jeszcze o grafice. Ogólnie jest ona w porządku – żaden tam DOOM3 ale bardzo spoko – ale czasami pojawiają się tutaj takie rzeczy, że gracz na długo pozostaje w szoku. Clipping działa albo i nie (wtedy światło przechodzi przez ściany i podłogi), także modele postaci zdradzają tendencję do radosnej dezintegracji. Zdarza się też, że Lara mówi, nie poruszając w ogóle wargami. Najbardziej rozbrajają jednak przeciwnicy, którzy po śmierci zaczynają migotać, aby wreszcie zniknąć (ostatnią grą, w której to widziałem, był GOLDEN AXE z bodaj 1992 roku). Paranoja!

LC TR: Angel of...

TPP

4-

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, 300 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Core Design/ Eidos / Cenega**
- www.tombraider.com

\+ Fajny pomysł, gra aktorska

\- Milion błędów, niektóre pomysły całkiem nie do przyjęcia

Grafika: 3 | Dźwięk: 4+ | Frajda: 3+

Eidos wypuścił grę teoretycznie świetną. Niestety, koszmarna ilość błędów w znacznym stopniu psuje zabawę...





Te akcje pokazują, jak bardzo Eidos Interactive spieszył się z wydaniem TR:AOD. Rozumiem, że wszystko rozbija się o drugą część superprodukcji z Angeliną Jolie, ale w wyniku przyjętej polityki ta potencjalnie świetna gra mocno ucierpiała.

Gdyby ANGEL OF DARKNESS pozostał na dyskach programistów jeszcze przez jakieś trzy miesiące, prawdopodobnie z miejsca zebrałby najwyższe możliwe noty. Czasu zabrakło bowiem nie tylko na kosmetykę i poprawki, ale też na odpowiednie zweryfikowanie nowych pomysłów. O rozmowach i przygodówkowych zajawkach już pisałem. Niestety, inne nowości są dodane trochę od czapy. Otóż wraz z postępem gry, Lara rozwija się – urasta w siłę i staje się chyża jak łania. W praktyce wygląda to tak, że Lara przesuwa np. jakiś kamień i wygłasza komentarz, że oto stała się silniejsza (dzięki temu będzie mogła np. wyważyć jakieś drzwi, na które dotychczas była za słaba). I ten pomysł byłby świetny, gdyby nie fakt, że wzrost współczynników bohaterki następuje tylko i wyłącznie po rozwiązaniu konkretnych zagadek. W wyniku czego trenowanie panny Croft budzi głównie frustrację – bardzo szybko okazuje się bowiem, jak niewielki masz na to wpływ. Trochę bez sensu jest też pasek zmęczenia Lary, który pojawia się w takich sytuacjach, jak np. wiszenie na skalnej półce czy pnie. W połączeniu z abstrakcyjną kamerą, która dla dodania dramatyzmu co i rusz zmienia swe położenie, owocuje to strasznym zamieszaniem i w rezultacie upadkiem Lary z jakieś koszmarnej wysokości.



Z powyższego tekstu może wynikać, że nowy TOMB RAIDER to tytuł mało ciekawy. Sprawa nie jest jednak aż tak prosta. Nie da się ukryć, że gra pełna jest błędów, niedoróbek i głupich rozwiązań. Ale jest w niej to coś, co powoduje, że masz ochotę przymknąć oczy na wszystkie porażki grupy autorskiej. Po jakimś czasie można się nawet przyzwyczaić do sterowania i chociaż i tak przez cały czas będziesz myślał, że powinno być lepiej, dasz radę doprowadzić Larę do końca tej pogmatwanej przygody. Jednak jest bardzo możliwe, że zastany w ANGEL OF DARKNESS chaos będzie dla ciebie absolutnie nie do przyjęcia. Tak czy inaczej – zdecydowanie wypada zaznajomić się z tym programem. Choćby po to, aby mieć o czym porozmawiać potem z kolegami.

■■■ Maciej „Anzelmo" Ogiński



Lara Croft wiecznie żywa



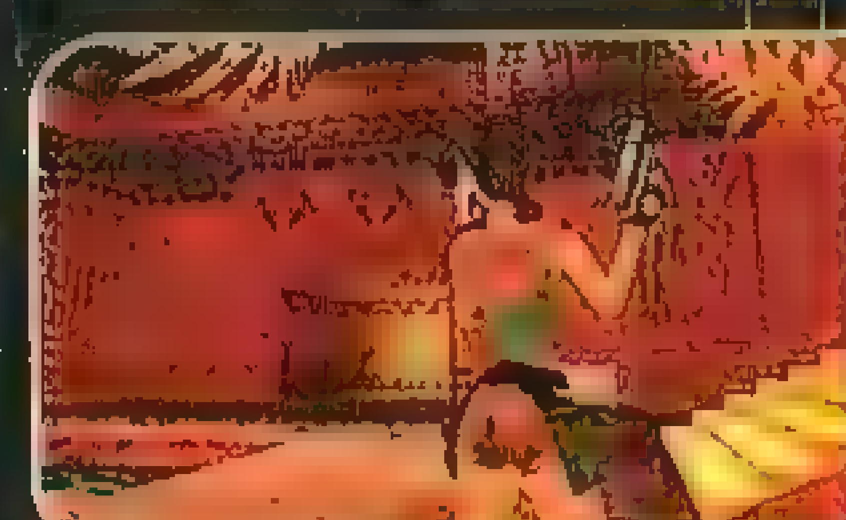
TOMB RAIDER I (1996) – w poszukiwaniu artefaktu Lara odwiedza dinozaury.



TOMB RAIDER II (1997) – Lara poszukuje sztyletu Xian i zyskuje gustowny warkocz.



TOMB RAIDER III (1998) – Lara uczy się nowych ciosów, by w Indiach zdobyć Infada Stone.



TR: THE LAST REVELATION (1999) – w głównym wątku pojawia się Von Croy, a Lara na końcu ginie.



TR: CHRONICLES (2000) – wspomnienia z młodości w czterech odsłonach: Kamień filozoficzny; Włócznia przeznaczenia; Tajemnicza wyspa; Wieżowiec.

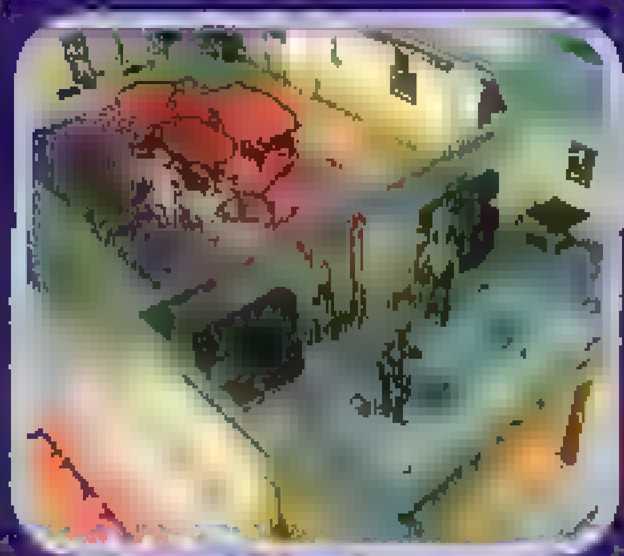
COLD ZERO
the last stand

Prywatny detektyw z duszą Brudnego Harry'ego rusza do boju

Wcielasz się w postać prywatnego detektywa Johna McAffrey'a, którego życie nie jest usłane różami. Twoje kłopoty zaczęły się od niefortunnej misji w policyjnych oddziałach SWAT, kiedy to wbrew rozkazom oddałeś strzał do bandyty przetrzymującego zakładnika. Sam nie wiesz, jak to się dokładnie stało, ale kula zamiast złoczyńcy uśmierciła zakładnika. Gazety okrzyknęły cię mordercą – w efekcie z hukiem wyleciałeś z policji. Potem założyłeś agencję detektywistyczną, jednak mało kto chciał korzystać z usług przypadkowego mordercy. Kiedy w końcu otrzymałeś prawdziwe zlecenie – czyli cokolwiek innego niż śledzenie żon zazdrosnych mężów – to przyczepiła się do ciebie włoska mafia. Teraz masz do wyboru: wykonać 16 misji dla miłośników pizzy lub też przetestować jeden z boleśniejszych sposobów umierania. Chyba wiem, co wybrałeś, więc czas wziąć się do roboty.

Wbrew zapowiedziom, a nawet fabule, COLD ZERO to nie jest gra detektywistyczna. Bardziej przypomina mieszankę militarno-przestępczą. Praktycznie każda misja to krwawa uczta, chociaż wizualnie krwi nie uświadczysz. Najprostsze odbicie zakładnika czy ucieczka ze strzeżonego terenu kończy się nie jednym czy dwoma trupami, ale co najmniej kilkunastoma. Autorzy przyjęli, iż bandyci to nie ludzie i spokojnie można „wyrywać chwasty". Jedni to lubią, inni omijają, jednak nie bardzo rozumiem, jak to pasuje do fabuły pechowego detektywa.

Akcja gry toczy się w czasie rzeczywistym, dlatego opcja load&save jest twoim najlepszym przyjacielem. Środowisko zostało wykonane w pełnym 3D, co umożliwia obracanie kamery, ustawianie kąta postrzegania świata oraz odległości, z jakiej patrzysz. Kryje się jednak tutaj pewien haczyk, gdyż skala [illegible] – w maksymalnym oddaleniu widzisz na 10 metrów w każdą stronę. Z tego powodu naprawdę ciężko zaplanować kolejne ruchy tak, by uniknąć morderczej jatki. Niezwykle pomocna okaże się minimapa, na której zaznaczono wszystkich przeciwników, a nawet kierunki, w jakie są zwróceni.



W każdej misji jest co najmniej jedna metoda wyeliminowania kilku bandytów bez użycia siły fizycznej. Na przykład można odkręcić zawór w rurze, która w efekcie wypluje chmurę gorącego gazu. Takich rzeczy powinno znaleźć się w COLD ZERO więcej – do finezji nie da się wprawdzie nikogo zmusić, ale należy chociaż dać szansę przeciwnikom komputerowej jatki.





Muszę przyznać, iż dostępny w grze arsenał jest imponujący. Podczas misji wykorzystasz ponad 100 pistoletów, strzelb, karabinów, noży. Do tego dorzuć jeszcze kilka rodzajów amunicji różnego kalibru, szereg kamizelek kuloodpornych, apteczki, ciuchy, a zbierze się naprawdę pokaźna ilość wyposażenia. Jeśli nie możesz się zdecydować, czy wziąć do boju M16 czy Magnum to weź oba! Jeśli chodzi o ekwipunek, jedynym limitem jest waga niesionych przedmiotów. Nawet tę przeszkodę można jednak ominąć, rozwijając siłę bohatera. Chyba oczywiste jest, kto teraz będzie biegał po całym polu bitwy, obszarze misji i zbierał sprzęt [illegible]. Później można wszystko opchnąć w lombardzie bądź sklepie z bronią, aczkolwiek w ten sposób otrzymasz jedynie dziesiątą część prawdziwej wartości zgromadzonego sprzętu.



Podobało mi się, że od samego początku w sklepie można nabyć rewelacyjną broń, o ile tylko starczy pieniędzy. Daje to motywację do zarabiania kasy. Teoretycznie spokojnie wystarczy ekwipunek zrabowany pokonanym wrogom, jednak zawsze miło kupić sobie jakiś legendarny sprzęt.

COLD ZERO ukaże się w wersji polskiej z westernowym podtytułem OSTATNI SPRAWIEDLIWY. Wersji beta pl, którą miałem okazję oglądać, naprawdę trudno coś zarzucić. To jedna z lepszych polskich lokalizacji. Ba! Nawet podłożone głosy mają w sobie emocje! Oby tak dalej.

Tomasz „Coval" Kowalski

Cold Zero **4-**

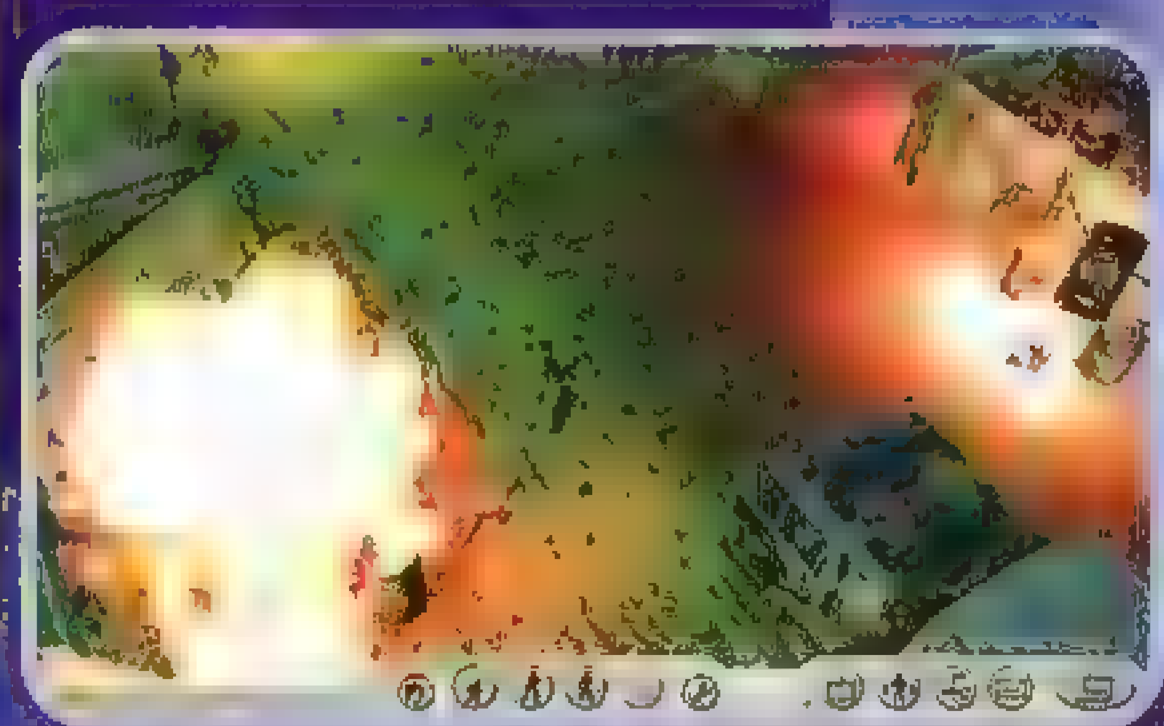
TPP

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
* **Gra na platformy:** PC
  Wersja PL | Multiplayer
* **Drago / CD Projekt**
* www.coldzero-game.com

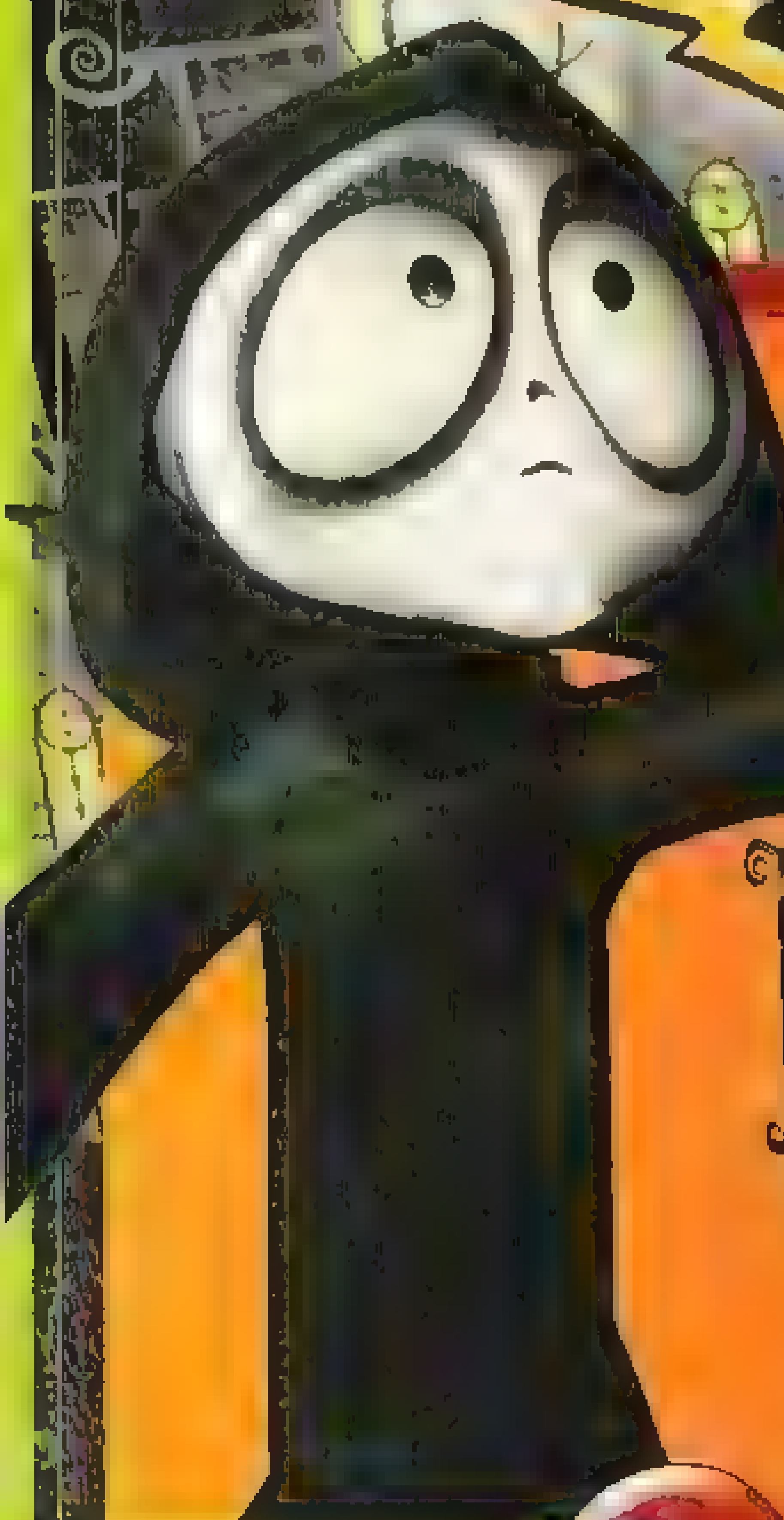
+	–
Szeroki wybór broni	rzeźnia zamiast finezji
przyzwoita grafika	niskie AI przeciwników
	ograniczone pole widzenia

Grafika	Dźwięk	Frajda
4+	4	3

Ci prywatni detektywi to mają naprawdę fajne życie... Całkiem przyjemna bijatyka za równie przyjemną cenę



GAST





Długa sesja medytacji i ciężkie katusze psychiczne stały się moim udziałem, nim wreszcie zasiadłem do niniejszej recenzji. Powodem nie był jednak ani syndrom pieniężny, ani też syndrom dnia następnego. Nadzwyczajnie GAST zabił mi ćwieka: wyrobienie sobie opinii na temat tej gry zajęło mi czas niewspółmiernie długi w stosunku do czasu spędzonego na samym graniu.

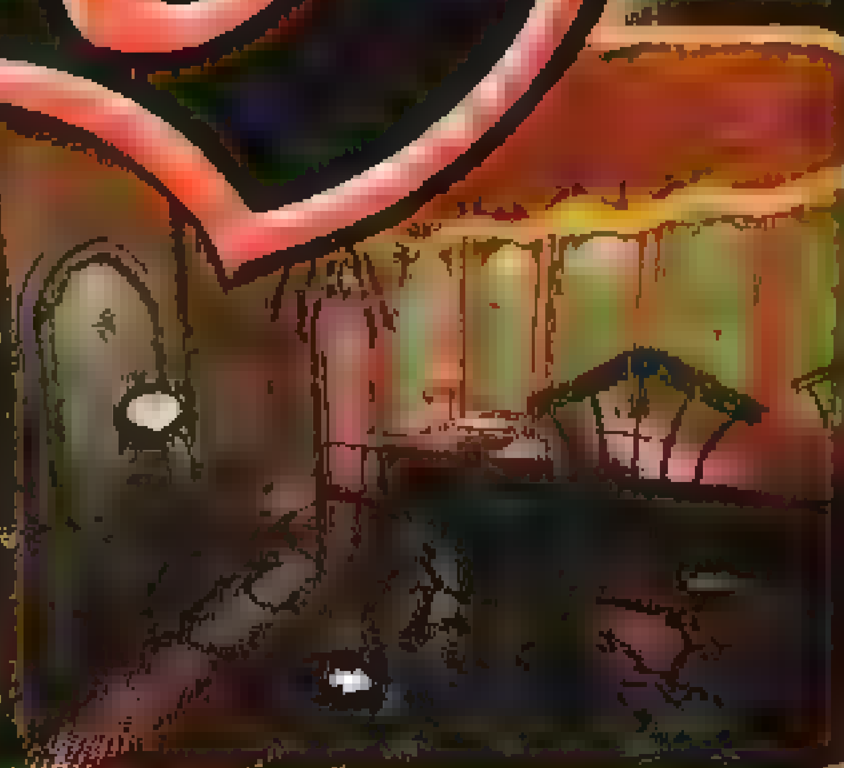
Jak zatem ocenić grę przygodowo-zręcznościową, którą przejść można w trzy godziny, a poziom skomplikowania zagadek sprowadza się do zna- [illegible] konkretnej rzeczy lub postaci? Ano na [illegible] powie niejeden czytelnik, [illegible] takim surowym werdyktem [illegible]. Z drugiej jednak strony, zważywszy na małą objętość fabularną, rzeczy nie powinno się jej [illegible]. Gra ma swój klimacik, sympatycznego głównego bohatera i ładnie namalowane lokacje. Nie można też nie zauważyć, że skierowana jest zdecydowanie do najmłodszej grupy użytkowników pecetów, a jako taka z założenia nie powinna zawierać zagadek o poziomie komplikacji równym pytaniom Sfinksa. W ten sposób zwartym krokiem dochodzę do wniosku, że to, czy gra przypadnie ci do gustu, czy też nie, w dużej mierze zależeć będzie od twojego punktu siedzenia.

W GAST wcielasz się w duszka o tytułowym imieniu, który próbuje przeciwdziałać [illegible] strasznego klauna Bieblezuba [illegible] Belzebubem [illegible] równie odrażającym popleecznikom klauna. Twój główny antagonista zdołał zatrzymać



Ducha nie gaście i tej gry też nie, a przynajmniej nie za szybko

magiczny zegar odpowiadający za dostarczanie pozytywnych wibracji wesołemu miasteczku – miejscu, gdzie akcja gry się toczy. Aby wyjść zwycięsko ze starcia Dobra ze Złem, musisz zebrać odpowiednią liczbę gwiazdek, które z kolei są nagrodą za rozwiązanie zagadek i wypędzanie z lunaparku podwładnych Bieblezuba. Ostatecznym celem rozgrywki jest zwyciężenie w szalonym wyścigu (kiedy to prowadzisz wózek na mrocznym rollercoasterze, omijając przeszkody oraz duchy), a następnie pokonanie klauna w bezpośrednim pojedynku. Teoretycznie do końcowego pojedynku możesz przystąpić po zebraniu jedynie 3 gwiazdek, czyli gdzieś tak po 15 minutach zabawy, jednak sukces w wyścigu i wojnach „gwiezdnych" z klaunem przy tak ograniczonych zasobach jest w praktyce nieosiągalny. Musisz się zatem trochę bardziej pomęczyć, nim lunapark znów rozbrzmiewać będzie muzyką i śmiechem bawiących się tam dzieci.



Przez większą część gry poruszasz się między poszczególnymi partiami parku pogrążonego w mroku, możesz także odwiedzić zamek na wzgórzu. Lokacje są w zasadzie statyczne, co wraz z systemem operowania „point-and-click" jako żywo przywodzi na myśl klasyczne przygodówki, na przykład THE LONGEST JOURNEY. Od czasu do czasu czyha na ciebie jakieś niebezpieczeństwo, chociażby spadające głazy lub potwór wodny batożący swym ogonem wszystkich, którzy mu się pod tenże ogon nawiną. Napotkane postaci to sługusy wstrętnego klauna, ale trzeba przyznać, że w jednym można brać z nich przykład: sypią rymami jak z rękawa. Im większą liczbę tych monstrów odeślesz w diabły przed ostatecznym pojedynkiem, tym łatwiej ci będzie przywrócić lunaparkowi dawną świetność i blask.

Muzyka towarzysząca zabawie mogłaby być mniej nużąca, udźwiękowienie jest takie sobie, a podkład podano w rodzimym języku. Na tym tle zdecydowanie lepiej prezentuje się grafika, choć [illegible] ochów i achów wielkiego poklasku dla tego elementu też nie planuję.

Reasumując, jeśli masz akurat dzień wolny i nie wiesz, co z nim zrobić, to możesz poświęcić go na zabawę w GAST. Gra zapewne następnie pójdzie w kąt i otrzyma zaszczytne miano kolekcjonerki kurzu.

Bartosz Lewandowski



Gast 3+

Przygodowo-zręcznościowa

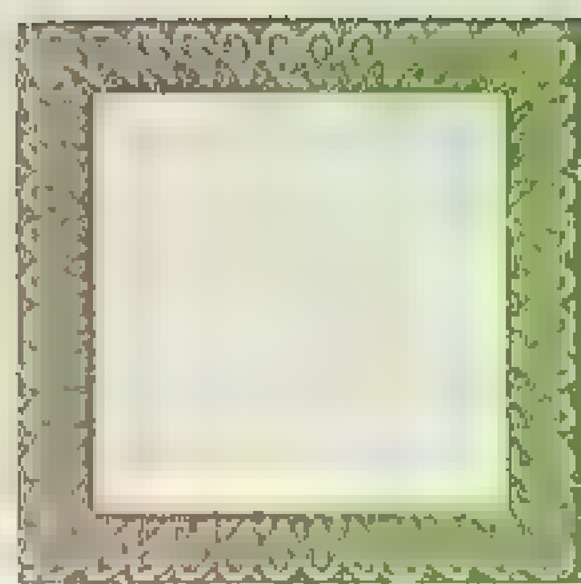
- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, 315 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  - ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Mindscape / Cenega**
- www.mindscape.co.uk

+ Sympatyczny klimacik, niezła grafika
– Gra bardzo prosta, a do tego zdecydowanie za krótka

Grafika 4 | Dźwięk 2+ | Frajda 3

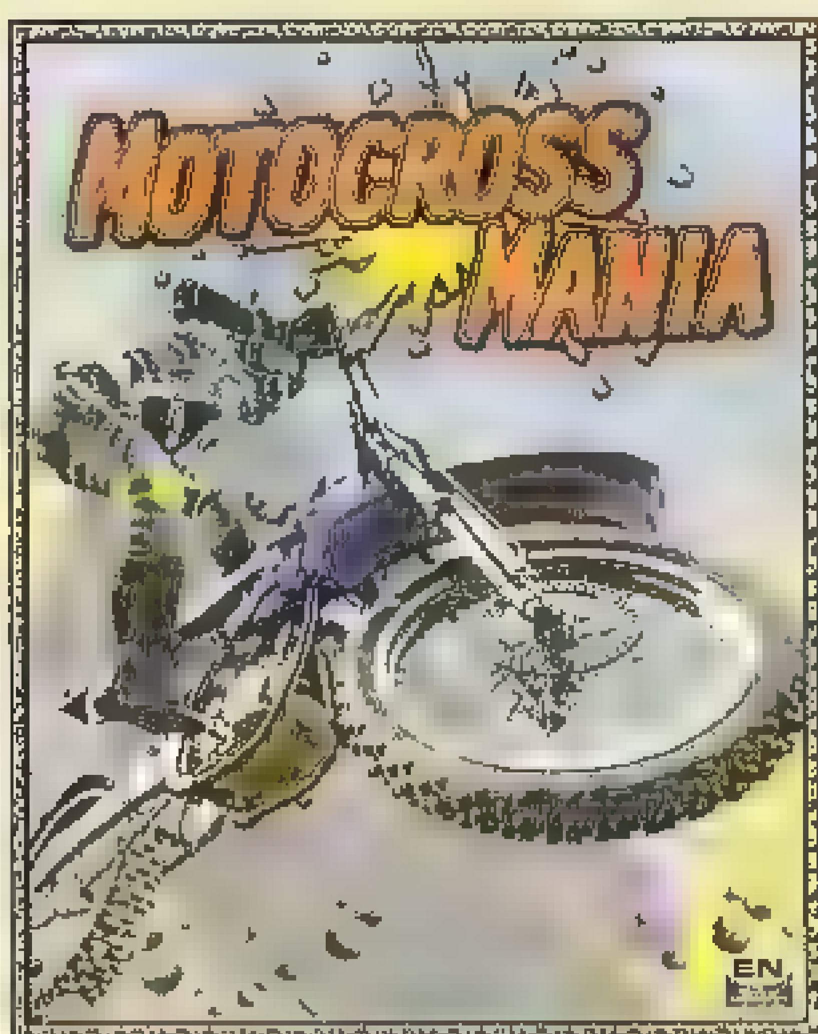
GAST to propozycja na jeden wieczór niezobowiązującego grania. Zaproś do zabawy [illegible] lub młodsze rodzeństwo.

GRA ZA DYCHĘ



10

DZIESIĘĆ ZŁOTYCH







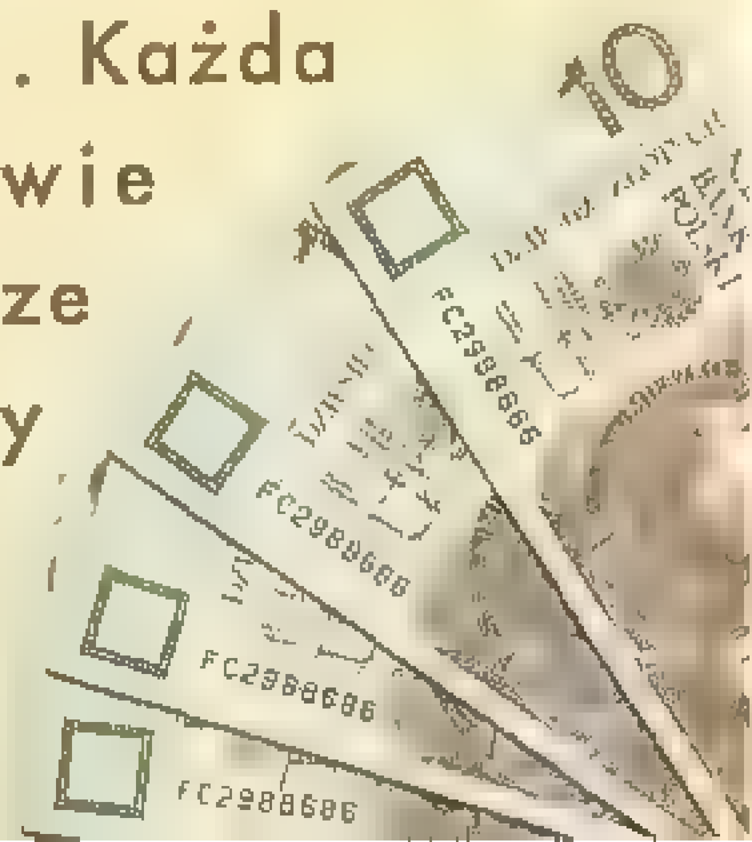






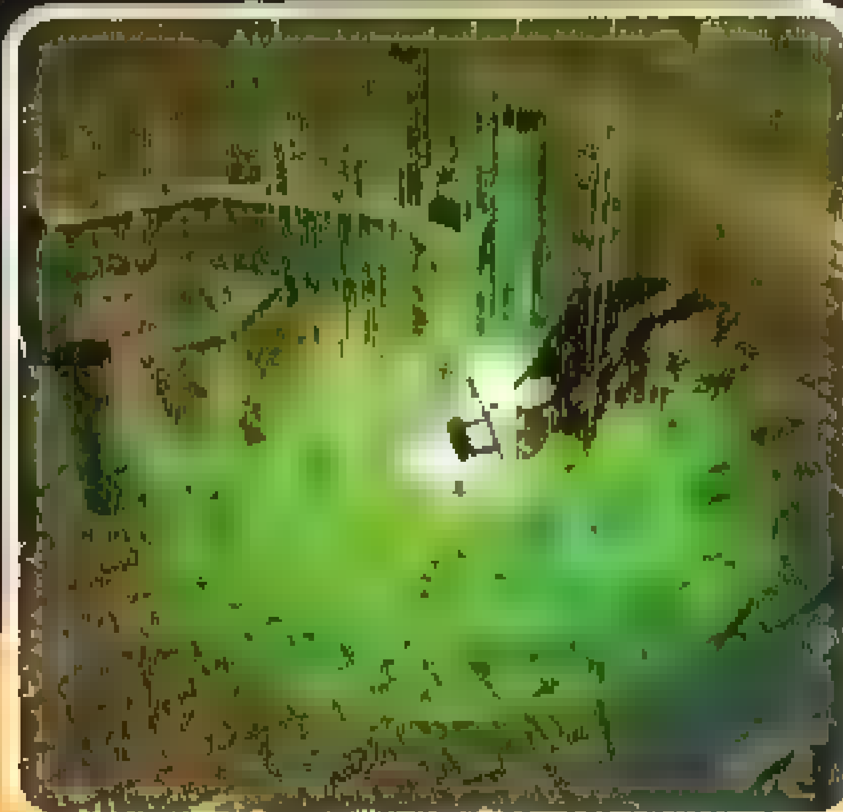


Miło nam zaprezentować nową, rewolucyjną serię Wydawnictwa Play-It, nazwaną "Gra za dychę". Każda z nich kosztuje zaledwie ***10 złotych*** - tego jeszcze nie było! Rewelacyjne gry w praktycznym pudełku DVD za tak niską cenę!





Po wygnaniu hołoty z Neverwinter, czas na wizytę w mieście Undrentide





Shadows of Undrentide



NWN: Shadows of... **4+**

RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 800 MHz, 128 MB RAM, akc 3D 32 MB
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **BioWare / CD Projekt**
- http://nwn.bioware.com/shadows/

Scenariusz ciekawszy niż oryginalnego NWN, drobne zmiany

Nie najlepsza grafika, fabuła mogła pozostawić pewien niedosyt

Grafika 5- | Dźwięk 4 | Frajda 4+

SOU zadowoli fanów, ale i utwierdzi sceptyków w ich niechęci. Dodatek nieco lepszy od wersji podstawowej.

NEVERWINTER NIGHTS ukazał się rok temu i z miejsca wzbudził spore kontrowersje. Szczególnie jeśli chodzi o kampanię dla pojedynczego gracza, której fabuła dla wielu stanowiła popłuczyny po poprzednich grach osadzonych w Faerunie. Choć byli i tacy, którzy świetnie się odnaleźli w diabloopodobnej konwencji NWN i z dziką pasją wyrżnęli połowę populacji Neverwinter. Okonc, przymykając oko na fabularne braki. I słusznie! Jedni i drudzy mieli rację. Szkoda tylko, że SHADOWS OF UNDRENTIDE, pierwszy oficjalny dodatek do NWN, jest tak bardzo podobny do wersji podstawowej, i to zarówno w kwestii wad, jak i zalet.

Zawiązanie fabuły jest tak banalne, że aż przykro się robi – oto cztery potężne artefakty, których strzegł twój mistrz, zostały skradzione, a obowiązek ich odszukania spoczywa – nie zgadniesz – na twoich barkach! Trudno o bardziej wyświechtany banał. Dodatkowo twój opiekun został zainfekowany silną trucizną, co stanowi kolejny powód, by ruszyć w świat i dać upust wściekłości. Jako że Neverwinter poznałeś już od podszewki, tym razem ślad prowadzi do miasta Undrentide. Szczęśliwie się składa, że fabuła wkrótce się rozwija i momentami potrafi dość mocno wciągnąć. Autorzy troszkę przystopowali z walką (chwała im!), dając graczowi odrobinę wytchnienia. Ze zmian na lepsze w oczy rzucają się ciekawsze dialogi, częściej pozwalające dokonywać wyborów moralnych. To bardzo fajne, bo pozwala się bardziej zżyć z własną postacią i postępować wg własnej etyki. W dialogach daje się również zauważyć więcej lekkiego humoru, który bardzo pomaga rozluźnić atmosferę i przytrzymać gracza przed monitorem nawet w nudniejszych momentach. A już naprawdę fajnym motywem są zagadki, które na samym początku gry zadaje strażnik – są naprawdę niezłe i stanowią przykład na to, że autorzy naprawdę chcieli tym razem zaoferować ci coś więcej niż tylko beznamiętną siekaninę. Dalej jest podobnie, w kilku momentach giętki język może zastąpić klingę. Trzeba nadmienić, że nowa przygoda nie jest w żaden sposób powiązana z wydarzeniami z wersji podstawowej, wymaga stworzenia nowego bohatera i rozwijania go od podstaw. Całej zabawy starcza na jakieś 30 godzin.

Jak można się było spodziewać, dorzucono kilka nowych potworów, broni, przedmiotów itd. – nie ma sensu się rozpisywać, bo to normalka. Warto natomiast wspomnieć, że tym razem masz większą kontrolę nad twoim pomocnikiem – w kwestii ekwipunku i kierowania jego rozwojem. Fajnie, bo tego strasznie brakowało w podstawowej wersji gry.

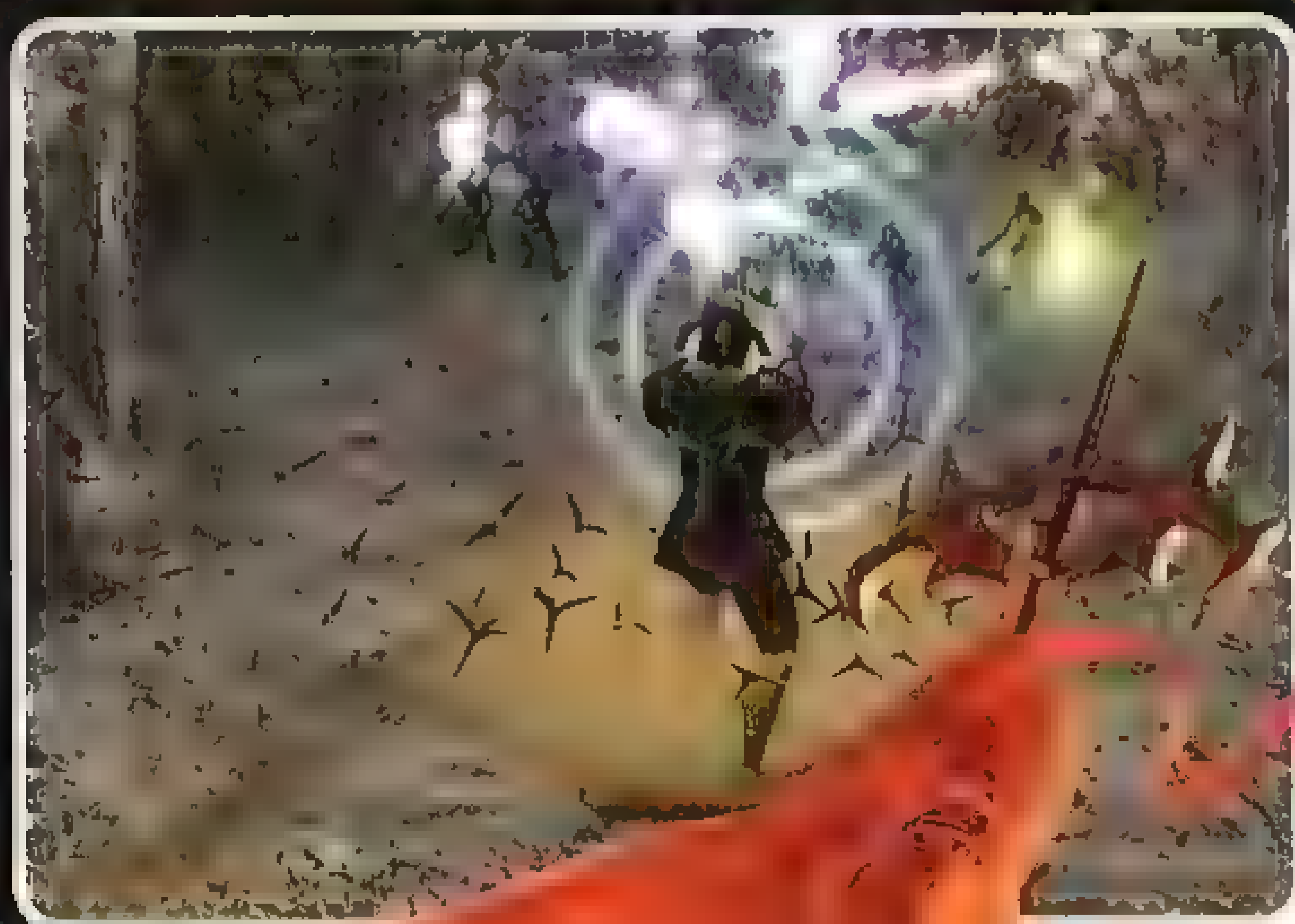


Do oryginalnej ścieżki dźwiękowej NWN dodano kilka nowych utworów. Całość dobrze się ze







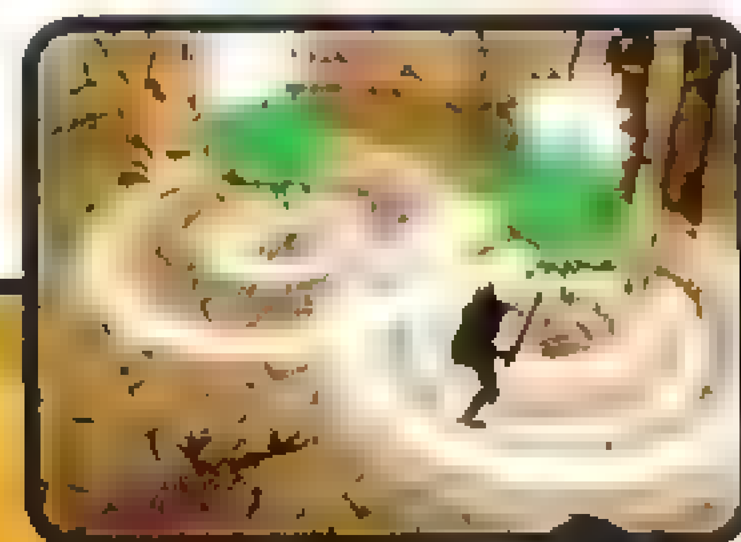




sobą komponuje i tak też brzmi. Ogólnie muzyka nie schodzi poniżej poziomu, do którego przyzwyczaił nas producent, choć nie jest to również szczyt możliwości kompozytorów. Momentami razi zbytni patos, szczególnie jeśli nijak ma się do powagi akcji, która toczy się na ekranie. Boli zwłaszcza wtedy, gdy z głośników zaczyna płynąć motyw bitewny, który mógłby stanowić tło dla niejednej bardaszki. Tymczasem na ekranie skacze kilka zabiedzonych goblinów, które niechybnie zaraz posiesz do piachu. Naturalnie to wyjątek i przez większość czasu muza skutecznie podbija klimat, jednak do geniuszu soundtracku np. z ICEWIND DALE trochę brakuje. Jeśli chodzi o sam dźwięk, to na tym polu prawie nic się nie zmieniło. Odgłosy walki, szmer przyrody, porykiwania potworów brzmią tak, jak brzmieć powinny i tyle. Reasumując, oprawa audio dodatku wypada porównywalnie z podstawową wersją NEVERWINTER NIGHTS. Czyli jest nieźle.

Nieźle wypada też oprawa wideo... I niestety tylko nieźle. To, co robiło wrażenie (choć i tak umiarkowane) rok temu, teraz już nie jest w stanie przykuć wzroku na dłużej. Dodano trochę nowych elementów, które miały urozmaicić świat gry, a w szczególności lokacje zamknięte. Niestety, to nie wystarczyło i wnętrza nadal sprawiają wrażenie projektowanych na jedno kopyto (szczególnie tyczy się to domostw). Jeszcze raz na wierzch wychodzą ograniczenia silnika Aurora, w którym wszystkie lokacje buduje się niemal jak z klocków. Dla projektantów to ogromne ułatwienie, jednak owocuje to kilkoma zonkami, szczególnie we wspomnianej kwestii małej różnorodności otoczenia. Dobrze chociaż, że będziesz mógł zwiedzić nowe typy lokacji, że wymienię tylko zimowy krajobraz, pustynie (skojarzenia z drugim aktem DIABLO 2 jak najbardziej na miejscu) i jakieś ruiny. Z perspektywy czasu widać, jak znakomitym silnikiem był dwuwymiarowy Infinity Engine, używany od pierwszej części WRÓT BALDURA po ICEWIND DALE. Jednak jego czas definitywnie przeminął, szkoda tylko, że nie dostaliśmy czegoś równie wspaniałego. Ale jest też druga strona medalu – dzięki takiej istocie silnika gry i edytorowi Aurora Toolset każdy gracz może w prosty sposób przygotować własną przygodę od A do Z. Coś za coś.

A skoro o edytorze Aurora mowa, to warto nadmienić, że w SHADOWS OF UNDRENTIDE wzbogacono go o kilka przydatnych funkcji, znacznie ułatwiających tworzenie własnych scenariuszy i lokacji. Łatwiej teraz np. stworzyć sklep czy zdefiniować zachowanie bohaterów niezależnych. Rzesze sieciowych Mistrzów Podziemi powinny być zadowolone.



W kwestii trybu multiplayer nie zaszły wielkie zmiany, choć naturalnie możesz korzystać ze wszystkich udogodnień, jakie SHADOWS OF UNDRENTIDE oferuje w kampanii dla pojedynczego gracza. Ciężko jednoznacznie ocenić grywalność trybu sieciowego, gdyż zależy to w dużej mierze od jakości rozgrywanego scenariusza, a lwia ich część wychodzi spod igły fanów. A więc rozpiętość jest ogromna – od totalnych, często niekompletnych gniotów do prawdziwych perełek. Jeśli jednak założymy, że będziemy rozgrywać przygody z górnej półki, a dodatkowo dopiszą gracze i znajdzie się niezły Mistrz Podziemi, to istnieje szansa na interesujący wieczór. W innym przypadku polecam raczej stareńkie DIABLO 2, bo jeśli NWN zaczyna robić za hack'n'slash, to zbiera mi się na wymioty. Ech... troszeczkę zjechałem z tematu. Dość powiedzieć, że tryb multiplayer NWN, choć popularny, nie zrewolucjonizował sieciowych cRPG, a SHADOWS OF UNDRENTIDE niewiele zmienia w tej kwestii.

Pędzić do sklepu czy iść z koleżanką na lody? Zależy, czy odpowiadała ci konwencja oryginalnego NWN. Singlowa kampania oferowana przez dodatek, choć w moim odczuciu sporo ciekawsza i lepiej wyważona od przygody znanej z podstawki, nie jest na tyle rewolucyjna, by przyciągnąć do gry sceptyków. Ale jeśli z bananem na twarzy ratowałeś miasto Neverwinter przez kilkanaście wieczorów z rzędu, nie powinieneś sobie odmawiać przyjemności płynącej z gry w SHADOWS OF UNDRENTIDE. Podobnie ma się sprawa, jeśli namiętnie szalejesz na sieciowych serwerach NWN – drobne, bo drobne, ale jednak zmiany w kwestii multiplayer zaszły i warto być na czasie. Zresztą – w konfrontacji z NWN żaden chyba gracz nie pozostał obojętny. Cokolwiek zatem postanowisz w kwestii zakupu dodatku – nie popełnisz błędu.

••• Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz



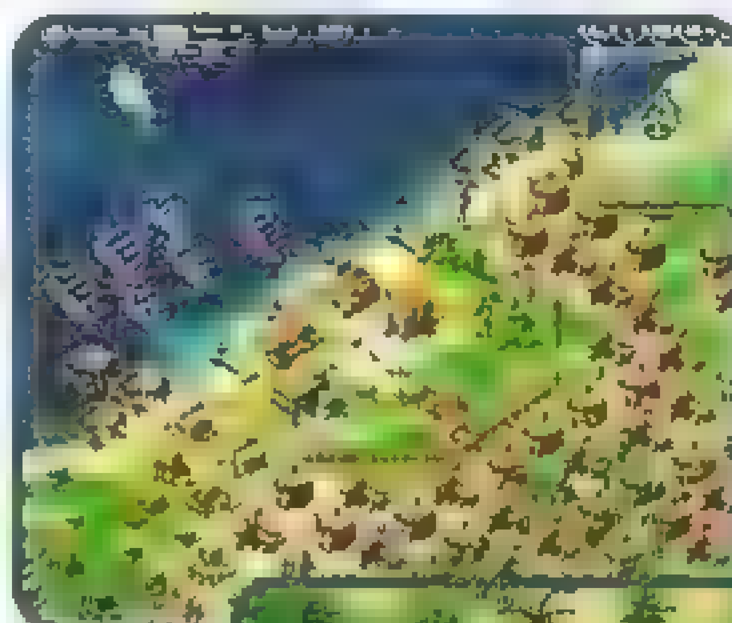
Port Royale

Piraci, Karaiby, epoka konkwisty. Statki z trupimi czaszkami na banderach, walki między kaprami, wojny między flotami. No i sprytni handlarze. Oto PORT ROYALE...

Prawie każdą grę strategiczną czy role-playing rozpoczynasz jako pan Nikt. Wielkie Zero, które pragnie stać się kimś ważnym, szanowanym i bogatym. Nie inaczej jest w PORT ROYALE. Dysponujesz na początku jednym statkiem, wynajętym kapitanem oraz pewną ilością gotówki. Znasz jedynie pobliskie wody, a cała reszta mórz otaczających Amerykę oraz wysepki karaibskie jest dla ciebie wielką niewiadomą. Musisz wynająć załogę, uzbroić okręt oraz zakupić pierwsze towary. Potem już czeka cię tylko rejs po błękitnych wodach Morza Karaibskiego w poszukiwaniu portów, w których handlarze zechcą kupić twoje zapasy. Ceny pomiędzy poszczególnymi miastami potrafią różnić się dość znacznie, zwłaszcza że niektóre z nich, rozrastając się, pilnie potrzebują żywności lub materiałów budowlanych. Wydawałoby się więc, że najprościej napełnić ładownie zbożem, szybko przewieźć je do portu, gdzie panuje głód i opchnąć z wielkim zyskiem. Ale rzecz nie jest taka łatwa, bowiem ceny towarów podlegają dynamicznym zmianom. Oznacza to, że w momencie, kiedy sprzedasz pierwszą partię, cena spada. I w ten sposób możesz „popsuć” rynek zasypując go tylko jednym dobrem. Dlatego tak ważne jest zróżnicowanie handlowej oferty. Nie możesz również zapominać, że w okolicy aktywnie działają inni kupcy. Może się więc okazać, iż dostawy lokalnego konkurenta spowodowały obniżkę cen towarów, które zwykle w danym mieście były pilnie poszukiwane.

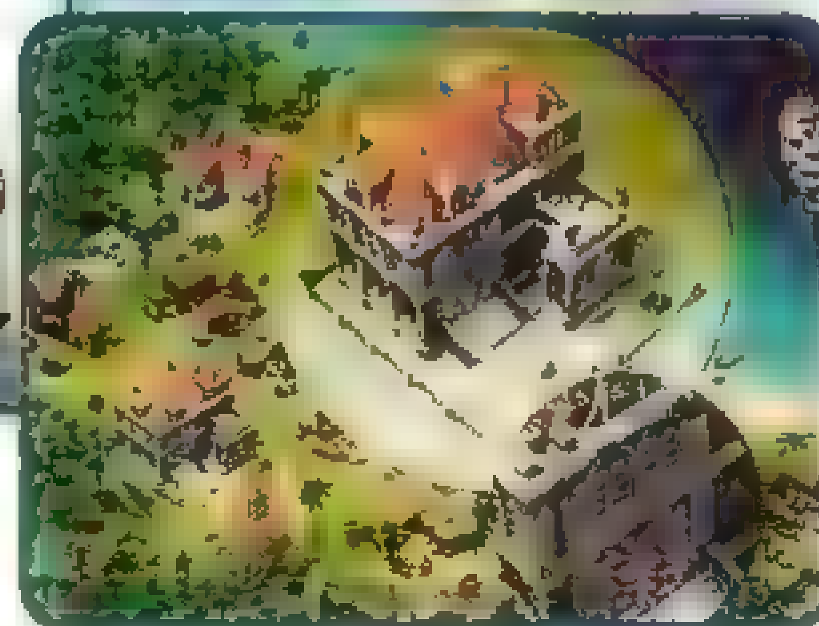


Jednak nie samym handlem człowiek żyje. W PORT ROYALE masz również wiele innych ciekawych zajęć. Przede wszystkim możesz pokusić się o rozpoczęcie produkcji, uniezależniając się w ten sposób od źródeł dostaw. Hodowla bydła, plantacje trzciny czy tytoniu, farmy zbożowe, tartaki oraz wiele innych przedsiębiorstw zapewnią ci stały dopływ towarów, które będziesz mógł przewieźć do innych miast bądź (co łatwiejsze lecz czasem mniej opłacalne) sprzedać w tym samym mieście, gdzie je produkujesz. Oczywiście stworzenie i prowadzenie takiego przedsiębiorstwa kosztuje (potrzebni są przecież pracownicy, a czasami również surowce pierwotne), lecz w miarę upływu czasu zyski znacznie przerastają poniesione wydatki.



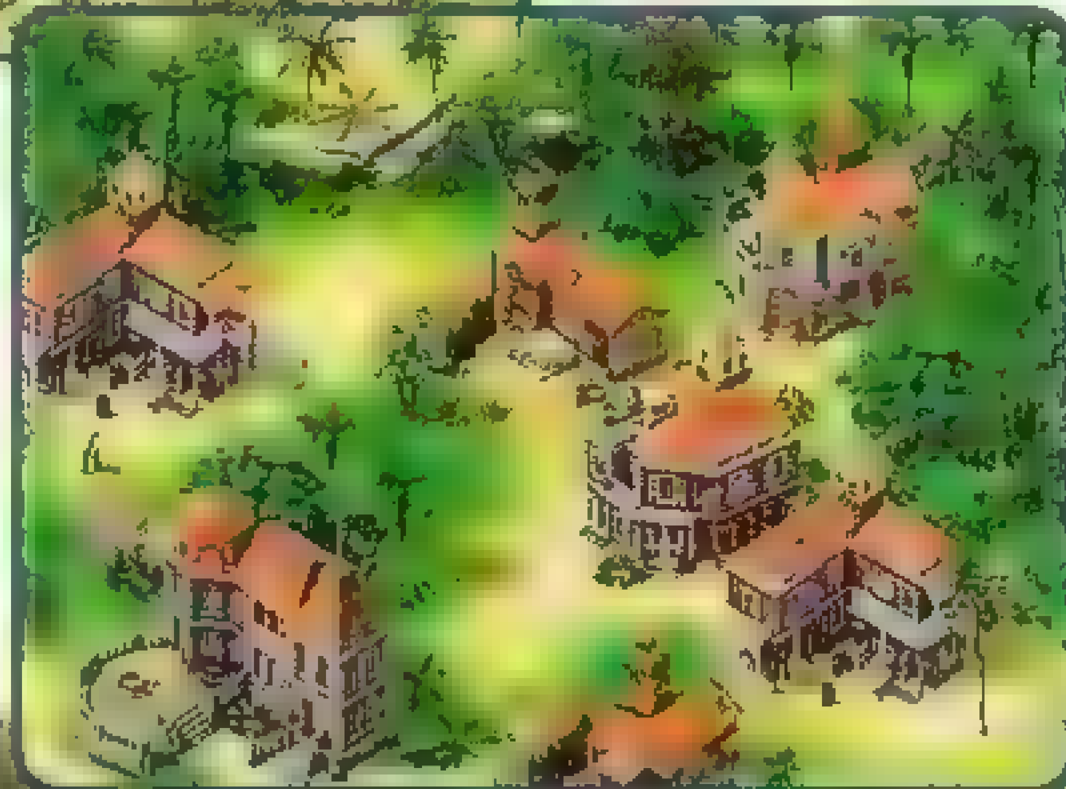
Przed karaibskim kupcem stały nie tylko wyzwania natury handlowej. Na morzu roiło się od korsarzy, piratów, kaprów, bukanierów oraz kapitanów flot należących do wrogich państw. Tak samo jest w PORT ROYALE. Tylko po rozpoczęciu rozgrywki możesz liczyć na to, że nieprzyjacielskie floty będą cię omijać (to taki prezent od twórców programu, abyś nie popłakał się już na początku zabawy), potem stają się one coraz bardziej agresywne. Dlatego tak ważne jest przygotowywanie konwojów. Pojedynczy statek to łupinka wydana na pastwę losu, natomiast solidny konwój chroniony przez najeżone działami karawele może już pokusić się o bezpieczne popłynięcie nawet w najbardziej zakazane zakątki Karaibów.





Jeśli dojdzie do morskiej potyczki, możesz zdecydować się na wybór pomiędzy dwoma opcjami. Albo każesz programowi rozstrzygnąć pojedynek automatycznie albo samodzielnie staniesz na mostku i zajmiesz się dowodzeniem. W czasie walki możesz zastosować trzy rodzaje kul armatnich (łańcuchowe, znakomicie nadające się do niszczenia masztów, zwykłe, potrafiące zdewastować kadłub oraz szrapnele dziesiątkujące załogę), a także doprowadzić do abordażu, gdzie twoi chłopcy postarają się wykorzystać przewagę liczebną oraz uzbrojenie (kordelasy i muszkiety).

W PORT ROYALE otrzymujesz punkty doświadczenia w zamian za pomyślne przeprowadzanie transakcji handlowych (z tym również wiąże się popularność w danym mieście, bo nie sądzisz chyba, że mieszkańcy pokochają cię, jeśli wykupisz im ostatnie zapasy żywności!), zwycięskie walki morskie oraz wypełnianie specjalnych zleceń. Te ostatnie dzielą się na standardowe i losowe. Zlecenia standardowe możesz wykonać w każdym mieście. Na przykład ufundować w nim szpital, wynająć żołnierzy do ochrony portu, rozbudować fortyfikacje, a nawet wydać przyjęcie dla mieszkańców. Zlecenia losowe otrzymujesz od gubernatorów oraz ich zastępców, a także od ludzi spotykanych w portowych tawernach. Atrakcyjność rozgrywki zwiększa fakt, że możesz zadecy-



Port Royale

4

Strategia handlowa

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Ascaron Entertainment / Canega**
- www.portroyale.com

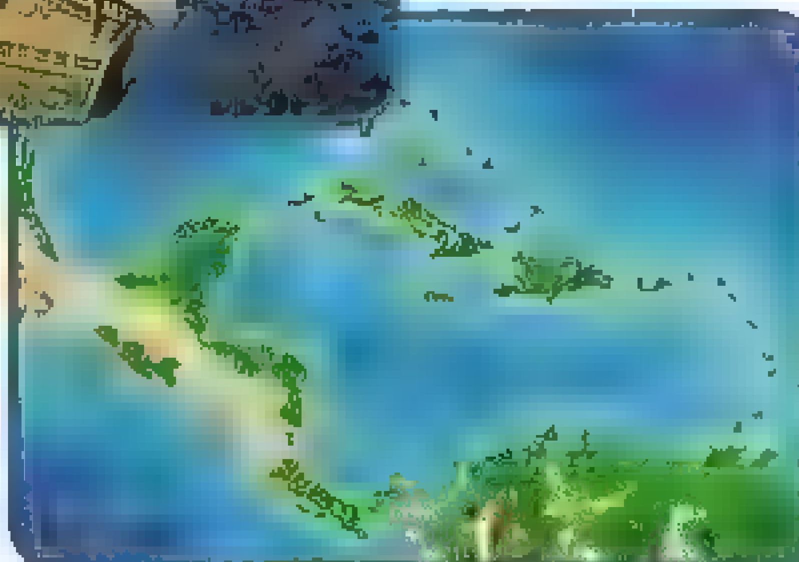
+	–
Estetyczna grafika, wygodne sterowanie	W pewnym momencie jakoś się nudno robi

Grafika: 5- | Dźwięk: 4- | Frajda: 4

Nawiązanie do wielkich pirackich „klasyków”. Dla tych, których pociąga urok morskiej i handlowej przygody





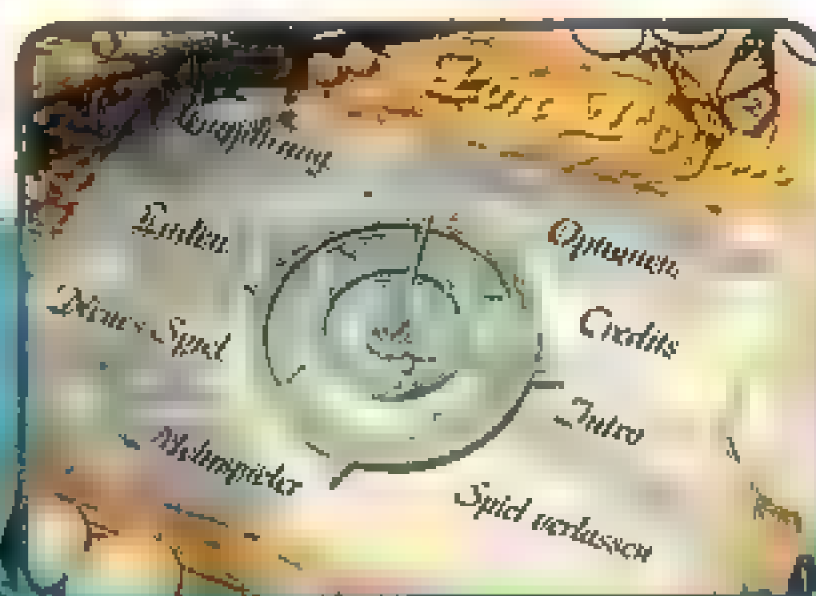


dować o tym, jakiego państwa chcesz być obywatelem oraz życie w którym okresie historycznym najbardziej cię interesuje. Ma to znaczenie dla przebiegu zabawy gdyż na przykład na wczesnym etapie konkwisty bardzo silni są Hiszpanie, co oznacza, iż istnieje spora liczba portów, do których możesz bezpiecznie zawijać i bez trudu zarabiać w nich pieniądze.

PORT ROYALE zebrał przychylne oceny zachodnich recenzentów (w granicach 7-8 punktów na 10 możliwych). Wydaje mi się, że całkiem słusznie. Gra przypomina jeden z najlepszych programów morsko-bitewno-kupieckich, zapomniany już HIGH SEAS TRADER, ale przewyższa go pod względem wielości opcji oraz przede wszystkim łatwości obsługi. A ten ostatni element jest naprawdę (NAPRAWDĘ, NAPRAWDĘ!) niezwykle istotny w każdym RTS'ie, w którym występuje tak ogromna liczba opcji handlowych. W PORT ROYALE szybciutko nauczysz się wszystkiego, co konieczne do sprawnego kierowania przedsiębiorstwem, a używanie ikon stanie się wręcz automatyczne. W podobnie prosty sposób wyglądają walki morskie. Niektórym być może ta prostota się nie spodoba, ale dla mnie jest zaletą, bo w PORT ROYALE grałem dla jego walorów strategicznych, a nie po to, żeby z obłędem w oczach wysyłać salwy armatnie za pomocą szybkiego klikania myszką.

Program został bardzo przyzwoicie zrealizowany pod względem graficznym. Budowle w miastach, sylwetki żaglowców, a nawet ikonki towarów zostały pieczołowicie i estetycznie opracowane. Co ważne, na pierwszy rzut oka jesteś w stanie rozpoznać, z jakim budynkiem czy towarem masz do czynienia.

PORT ROYALE wydaje się być grą bardzo solidną, ale moim zdaniem w tej solidności zabrakło odrobiny szaleństwa. Po dwóch wieczorach spędzonych na handlowaniu, walkach i rozbudowie przedsiębiorstwa poczułem się już trochę znużony. I powróciłem do nieśmiertelnego MEDIEVAL: TOTAL WAR, który jakoś od przeszło roku nie może mi się „przejeść". Ot, różnica między robotą solidnego rzemieślnika a natchnionego mistrza!







■■■ Jacek „Szalony Jack Pirat" Piekara

WILL ROCK

Za 3 miliony $ musi być większe, lepsze, bardziej kolorowe?



Podobno właśnie 3 miliony dolarów amerykańskich wydano na wyprodukowanie gry WILL ROCK. Wyjaśniam, że taka suma może spokojnie wystarczyć na wydanie kilku oddzielnych tytułów. Czy nakłady tego rzędu gwarantują sukces? Niekoniecznie. Wszelkie znaki na ziemi i niebie wskazują, że naśladowca hitu SERIOUS SAM raczej nie wywoła oczekiwanego szału wśród graczy. Czemu nie? Przypatrzmy się bliżej...

Właściwie to od gier typu FPS nie oczekuje się jakiejś szczególnej głębi czy fabuły, ale kiedy już są, to program nie potrzebuje specjalnej reklamy – automatycznie staje się hitem, wnosząc do gatunku coś oryginalnego. To właśnie można powiedzieć o poprzednikach WILL ROCK – DOOM, DUKE NUKEM, SERIOUS SAM i wielu innych. Nie mówię tu o rewolucyjnej, zapierającej dech w piersiach grafice, której kiedyś przecież nie było, a dziś już spowszedniała. To, co liczy się naprawdę, to klimat albo wyrazisty charakter głównego bohatera. Na tym polu WILL ROCK kuleje. Producenci nie postarali się zbytnio o to, żeby nadać grze trochę oryginalności. Zamiast tego cały nacisk położono na wartkość akcji. Niby to właśnie ten element zadecydował o sukcesie SERIOUS SAMA, ale programiści z Ubi Soft trochę przesadzili. Tak oto dostajesz grę posiadającą fenomenalną cechę – kiedy się ją odpala, można sobie swobodnie odłączyć mózg, włożyć do słoja i postawić na stoliku obok komputera. Rozwiązanie wprost genialne – automatycznie redukuje wymagania sprzętowe! Po prostu dostajesz do ręki karabin i walisz we wszystko, co się rusza i biegnie w twoją stronę. I tak cały czas... bez przerwy... do znudzenia.

Nie, żeby to miało jakieś znaczenie, ale główny bohater nazywa się (właśnie tak.) Will Rock i jest archeologiem. Will to taki klon Indiany Jonesa albo Lary Croft, tyle że całkowicie bezpłciowy. Ogólnie chodzi o to, że pewni ludzie chcą, żeby Zło zapanowało nad światem. Aby urzeczywistnić swój niecny plan, uwalniają starożytnych bogów greckich, którzy to zamierzają zniszczyć twój świat. Przy tej okazji źli ludzie zabijają mentora twojego bohatera – doktora Headstronga i porywają jego córkę, aby złożyć ją w darze Zeusowi. Wszystko poszłoby gładko, gdyby nie Will Rock, który przypadkiem uwalnia z posągu tytana Prometeusza. Tytan opanowuje ciało Willa i nakazuje mu ratować świat i ukochaną. Tyle wstępu. Żeby skrócić i tak krótki motyw, potem dzieje się jeszcze parę rzeczy. Will ląduje w Zaginionym Olimpie z giwerą, gotowy zamienić w proch hordy przeszkadzających mu stworów.

A jak to w mitologicznej krainie bywa, będzie kogo nafaszerować ołowiem. Do walki z twoim herosem stają zastępy szkieletów, gladiatorzy, satyrzy, centaury, minotaury, cyklopi i jeszcze trochę innych dziwnych wynalazków z samym wielkim Zeusem na końcu. Większa część zabawy wygląda tak samo, tyle że zmienia się sceneria (bardzo antyczna). Idziesz, strzelasz, idziesz dalej, znowu strzelasz, zbierasz amunicję, którą jakiś dobry Samarytanin położył na podłodze i strzelasz dalej. Potwory biegną na ciebie jak kamikaze, rzucają

Will Rock **4-**

FPS

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Ubi Soft / Licomp Empik Multimedia**
- will-rock.com

+ Rewelacyjnie zabija czas, przyzwoita grafika, niezły dźwięk
– naciągana historyjka, brak oryginalności, bezmyślni przeciwnicy

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 2

Nic nowego, proszę państwa! Jeśli ciągle nie znudziło ci się bieganie i strzelanie, będziesz usatysfakcjonowany

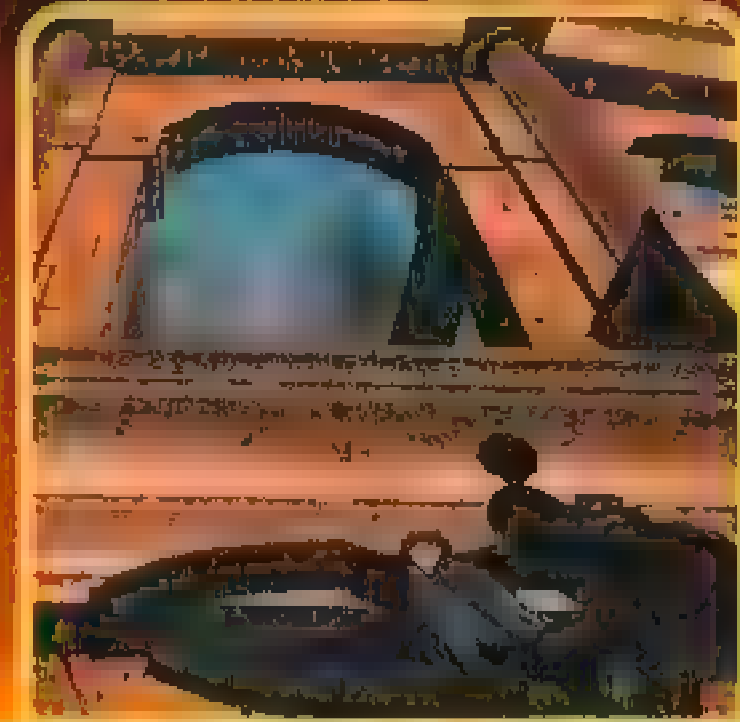


siekierami albo plują ogniem. Jak już wydaje ci się, że wszystkie zabiłeś, nowe bestie wyskakują spod ziemi i z podobnym impetem biegną na spotkanie ze śmiercią – ich lub twoją. Kiedy rozwalisz kogoś z bliska, krew rozbryzguje się przy okazji na ciebie i twoją giwerę. Warto zaznaczyć, że potwory świetnie pasują swoim zachowaniem do gry. Po zabiciu jednej hordy z reguły otwierają się jakieś drzwi i można przejść dalej, żeby w radosnym szale rozwalać niekończące się zastępy wrogów. Dla mnie bomba. Zapomnij o jakichś zagadkach – przecież nie o to tu chodzi.



Arsenał Willa Rocka miał być oryginalny. Dlatego zamiast noża albo metalowej rury dostajesz ruską saperkę (jak ktoś czytał „Na zachodzie bez zmian" to już wie, że to lepsze niż bagnet, bo nie klinuje się między żebrami), a ponadto pistolety, granaty, Winchestera, jakiś karabin rodem z I wojny światowej, chaingun, kuszę z zapalającymi strzałami, bazookę, no i wynalazki – karabin kwasowy, zamieniający w kamień Medusa Gun i coś a la BFG9000 – Atomic Gun. W sumie na tym polu trudno być rewolucjonistą – narzędzia pracy aż tak bardzo się nie zmieniają. W tej grze nie ma żadnych podchodów, ataków z ukrycia czy podobnych elementów – po prostu arsenał odpowiada rodzajowi rozgrywki. Ciężko się domyślić, gdzie ten facet nosi te wszystkie spluwy, ale w końcu to nie PLANETSIDE, tu chodzi o... hmmm, sam nie wiem.

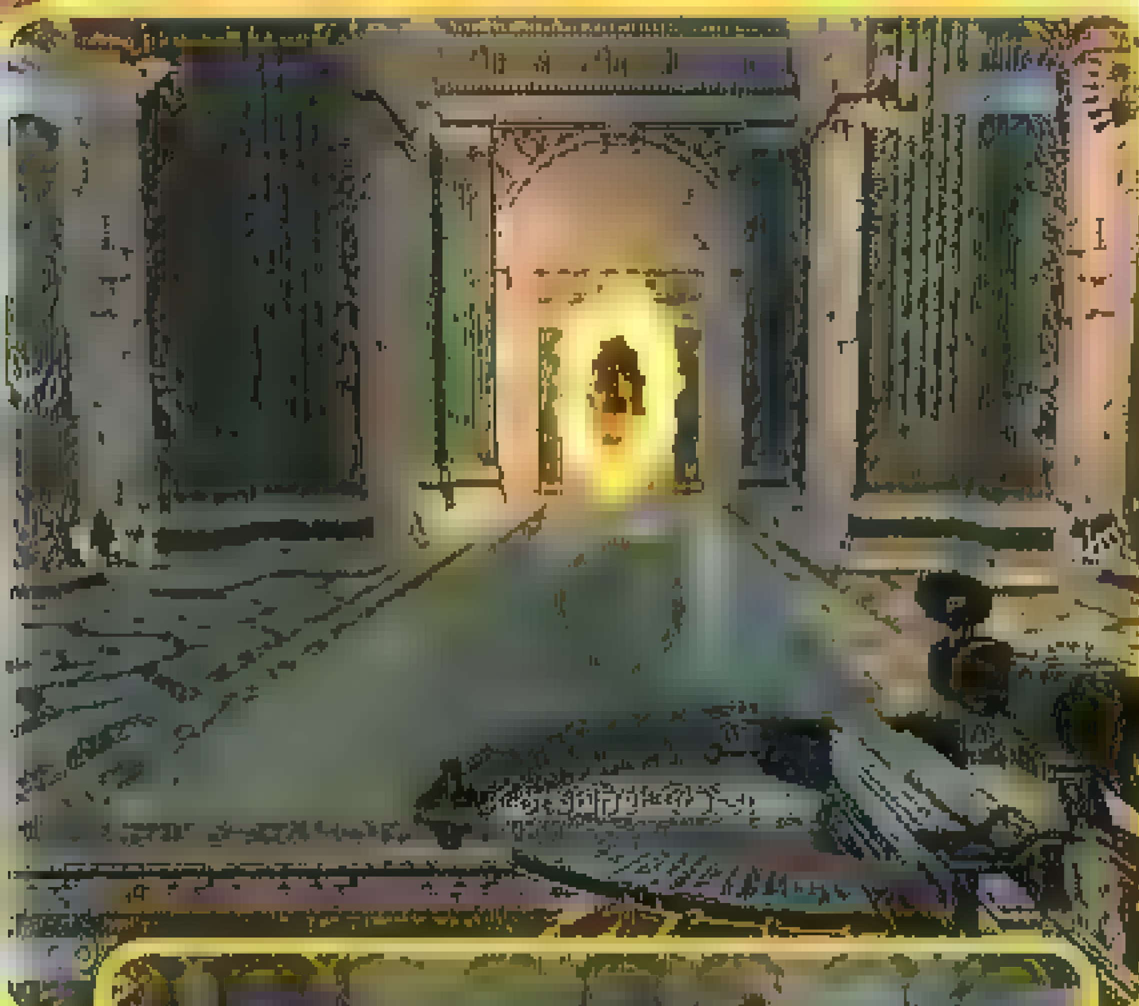
Oprawa graficzna jest jak na dzisiejsze czasy nawet dobra, kolorowa i szczegółowa, chociaż strona z menu i głowa kłapiącego paszczą cyklopa nie robią najlepszego wrażenia. W tle leci hardrockowy kawałek „I wanna rock" Twisted Sister i to ma chyba oddawać przesłanie gry, czyli totalną rozwałkę. Grecka architektura, pejzaże, jakkolwiek ładnie zrobione stanowią tylko dodatek. W sumie gdyby akcja rozgrywała się gdzie indziej, pewnie nikt by się nie zorientował. Gra pracuje na silniku nazwanym przez twórców Saber 3D, który został stworzony, żeby w pełni wykorzystywać możliwości DirectX 9. Całość nie rzuca jednak na kolana, a wcześniejsze tytuły, jak choćby stary QUAKE 2, nie są chyba gorsze. Udźwiękowienie w porządku, rozgrywce towarzyszy wartka muzyka, chociaż niewiele ma wspólnego z antyczną Grecją. Brakuje trochę ryczenia potworów, co ujemnie wpływa na klimat. Można grać w nocy bez obawy, że coś na ciebie wyskoczy spod łóżka. Autorzy postarali się też o tryb multiplayer, w którym można rozgrywać klasyczny deathmatch albo skupić się na wspólnym poszukiwaniu skarbów. Osobiście nie próbowałem.





Podsumowując, WILL ROCK nie jest materiałem na przebój. A czym jest? Przeróbką SERIOUS SAMA? Klonem DUKE NUKEM? Cóż... przy Willu Rocku Duke miał „osobowość", a rzucane okazyjnie teksty Willa są jakieś niedopasowane. Na tle podobnych gier produkt Ubi Soft niczym się nie wyróżnia. A to właśnie nowatorstwo i oryginalność decydują dzisiaj o sukcesie gry. Jeżeli ktoś lubi mitologię, to polecam Parandowskiego, jeżeli lubi FPS'y, to jest kilka lepszych pozycji. A jeżeli już musi być jedno i drugie, to pozostaje WILL ROCK.

■■■ Tomasz „Coval" Kowalski











Soccer manager

Pokonać CHAMPIONSHIP MANAGERA nie jest łatwo. Ale można powalczyć...

Ten tytuł jest przykładem gry, która próbuje naruszyć dominację programu wydawanego przez Eidos. Wprawdzie SOCCER MANAGER jest pochodzenia niemieckiego, ale polski dystrybutor CD Projekt całkowicie go spolszczył i wydał w taniej serii eXtra Gra.

Do wyboru dostajesz osiem lig europejskich. Niestety, brakuje w tym gronie ligi polskiej, a szkoda! Drużyny takie jak Garbarnia, Szczakowianka Jaworzno na pewno dodałyby zabawie miejscowego kolorytu. Zanim dokonasz pierwszych transferów oraz roszad w składzie, musisz zdecydować się na poziom trudności gry (jest ich pięć), podać ilość występujących w zabawie menedżerów, no i w końcu wybrać portret swojej postaci.

Gdy już ujrzysz bardzo ładny i funkcjonalny interfejs, szybko rzuci ci się w oczy największy mankament gry, a mianowicie brak oficjalnej licencji na używanie nazwisk zawodników i herbów drużyn. Jest to dla fana menedżerów spory minus, bowiem nic tak nie cieszy, jak obserwowanie poczynań swoich komputerowych ulubieńców z rzeczywistej ligi. Sprawę ratuje edytor, dający możliwość podmieniania danych personalnych oraz parametrów konkretnych zawodników. Baza danych obejmuje łącznie około 1000 nazwisk i nie jest to może liczba imponująca, lecz wystarcza do całkiem urozmaiconej zabawy.

Element taktyczno-menedżerski wypada uznać za nowatorski, choć nie pozbawiony usterek. Zawodników szkolisz w konkretnych umiejętnościach, które po całym cyklu treningowym (dość kosztownym, zresztą) stają się specjalnymi zdolnościami. Ponadto każdy piłkarz jest w stanie wyuczyć się do trzech takich zdolności. Najpierw uzyskuje je na poziomie podstawowym, by potem móc je dalej rozwijać. Poza umiejętnościami bardzo ważne są morale i siła – wszystkie wymienione tutaj elementy stanowiące o wartości zawodnika poprawia się, wysyłając drużynę na obozy treningowe.

Na finanse klubu wpływasz głównie poprzez zdobywanie sponsorów oraz dokonywanie transferów. Handlowanie zawodnikami to element, który mi osobiście do gustu nie przypadł. Po pierwsze, z jakichś dziwnych powodów nie możesz dokonywać nieograniczonej liczby transferów, co jest o tyle dziwne, że kupowanie zawodników i zgłaszanie ich do rozgrywek z reguły ograniczone jest jedynie oficjalnym terminem zgłoszeń. Tutaj masz pewien limit, ponad który wyjść nie wolno. Być może po części wynika także z tego, iż nie posiadasz drużyny rezerwowej (a szkoda!). Ponadto nie możesz negocjować bezpośrednio z klubami, a opcja skautingu też powinna dawać szersze możliwości wyboru nowych nabytków. Podsumowując, w kwestii rozwiązań transferowych autorzy zdecydowanie powinni bardziej się postarać.

Prowadzenie drużyny pochłania ogromne sumy pieniędzy, musisz zatem wykazać się talentem do znajdowania dodatkowych form finansowania swojej działalności. Najprościej jest oczywiście zwiększyć ceny biletów, ale też poprawienie komfortu i pojemności stadionu przyciąga dodatkowych widzów. Natomiast na wypadek kryzysu finansowego możesz ratować swój stołek dzięki długoterminowej pożyczce z banku.

Na koniec warto wspomnieć, że twoje pojedynki są transmitowane, a poziom prezentacji meczu w niczym nie ustępuje niejednej piłkarskiej grze zręcznościowej. W trakcie meczu masz prawo do korygowania na bieżąco taktyki oraz ustawienia drużyny, a po zakończeniu pojedynku ujrzysz statystyki. I jeszcze jedna rzecz, tak na marginesie, wyłącz dźwięk, bo jego monotonia doprowadzi cię do szału.

Bartosz Lewandowski

Soccer Manager – 4

Menedżer piłkarski

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HDD
- 19,90 zł
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **JoWood / CD Projekt**
- http://soccermanager.jowood.com

+	–
ładny interfejs, ciekawe opcje treningowe oraz menedżerskie	źle rozwiązana kwestia transferów, brak oficjalnej licencji

Grafika 5 · Dźwięk 2 · Frajda 4+

Menedżer przyjazny użytkownikowi. Zawiera ciekawe rozwiązania, ma ładną oprawę wizualną. Szkoda, że nazwiska piłkarzy brzmią obco.

RISE OF NATIONS

Nazywaj mnie [illegible]. Tysiące lat temu mój statek [illegible] się nad Ziemią po zderzeniu z fragmentem [illegible] asteroidy

Uszkodzona kapsuła ratunkowa, która uratowała mi życie, wylądowała w wodach w pobliżu dzisiejszego Rowu Mariańskiego. Tam też musiałem ją porzucić. To w ogóle był fatalny tydzień, a wszystko przez ciągłe kłopoty z czujnikami zaatakowanymi przez nieznanego wirusa jeszcze w konstelacji Endanus (tej na południe od gwiazdy Rigel w Orionie), gdzie wymieniał mi wadliwe urządzenia nawigacyjne.

Ale nie o tym chciałem opowiedzieć. Historia, którą za chwilę usłyszysz, może ci się wydać lekko nieprawdopodobna, szczególnie z punktu widzenia prymitywnej świadomości ziemskiego społeczeństwa. Jednak faktem jest, że tak właśnie wygląda prawda o powstaniu cywilizacji na trzeciej planecie Układu Słonecznego.

RISE OF NATIONS należy zaliczyć do nowego gatunku gier łączących w sobie elementy RTS i TBS, z przewagą tych pierwszych. W zależności od wyboru formy rozgrywki (scenariusze jednoosobowe, kampanie, sieciowa gra wieloosobowa) spędzisz przed komputerem od kilkudziesięciu minut do kilkunastu dni jako władca jednego z 18 mocarstw walczących o dominację nad światem.

Musisz wiedzieć, że kilka tysiącleci w tę czy tamtą stronę nie robi mi żadnej różnicy. Mój pobyt tutaj to w ludzkiej skali jakieś 3-4 lata. Postanowiłem zaryzykować, zwłaszcza że było to jedyne dostępne rozwiązanie nurtującego mnie problemu.

Po głębokiej analizie możliwości wydostania się z tej przeklętej planety najrozsądniejsze wydawało mi się stworzenie odrębnych kultur (przy wykorzystaniu tutejszych istot rozumnych), których rozwojem mógłbym z łatwością kierować. Ale już o metodach wpływania na poczynania homo sapiens pozwolę sobie opowiedzieć podczas naszego następnego spotkania.

W RON zaimplementowano wiele rozwiązań dotychczas niewykorzystywanych w tradycyjnych RTS'ach. Najbardziej charakterystycznym, obok opcji pauzy w dowolnym momencie w celu wydania rozkazów, jest wprowadzenie granic państwowych. Zawężają one możliwości rozwoju twego imperium i wymagają budowy kolejnych miast, jeżeli chcesz się dalej rozwijać.

Ewolucja toczy się w czterech wymiarach – militarnym, gospodarczym, kulturowym oraz naukowym w przeciągu ośmiu epok, od czasów starożytnych począwszy, a skończywszy na współczesnej erze informacji.

Pierwsze cywilizacje założyłem w starożytnych Egipcie i Chinach. Zwłaszcza tę drugą mogę uznać za jeden z moich największych sukcesów. Za jej pośrednictwem powstało kilkanaście innych państw ościennych, a cały glob po dziś dzień korzysta z wynalazków takich jak papier, kompas czy proch – że nie wspomnę o bogatej tradycji filozoficznej.

Jednocześnie żeby zwiększyć dynamikę rozwoju technologicznego, na którym zależało mi najbardziej, wpłynąłem również na wiele innych plemion. Dzięki mnie szybko przekształciły się one w państwa bądź państwa-miasta. Tylko wzajemne interakcje poparte wymianą doświadczeń i nieuniknionym konfliktami stymulowały wasz umysł w stopniu gwarantującym satysfakcjonujące przełomy w nauce w tak krótkim czasie. Wybrane państwa pod mym bacznym wzrokiem rozkwitały dużo szybciej niż pozostała część ówczesnego świata.

Trzeba przyznać, że RON jest wielce udaną hybrydą RTS'owo-TBS'ową, zarówno pod względem grywalności, jak i doświadczeń audiowizualnych (widok w izometrycznym rzucie 3D, a rozgrywka w 2D). Pomimo faktu, iż nie znajdziesz tu niczego, co nie pojawiłoby się już w jakimś innym tytule w lepszym wydaniu (EUROPA UNIVERSALIS II – opcja pauzy i dyplomacji, MEDIEVAL: TOTAL WAR – mapa strategiczna i system bitewny, serie AGE OF – grafika i dźwięk), gra tchnęła trochę świeżości w skostniałe i obecnie dosyć mało innowacyjne środowisko, z którego się wywodzi. Jeżeli zdecydujesz się na jej zakup, nie będą to pieniądze wyrzucone w błoto.

Przełomowym krokiem na drodze ku mej ponownej wolności okazał się trywialny pomysł. Było nim przekonanie Ziemian do postrzegania ich rzeczywistości jako całkowicie bezsensownej, tak aby szukali lepszej przyszłości w otaczających ich gwiazdozbiorach.

■■■ Paweł „CyberFish" Karaszewski

Rise of Nations

RTS z elementami TBS

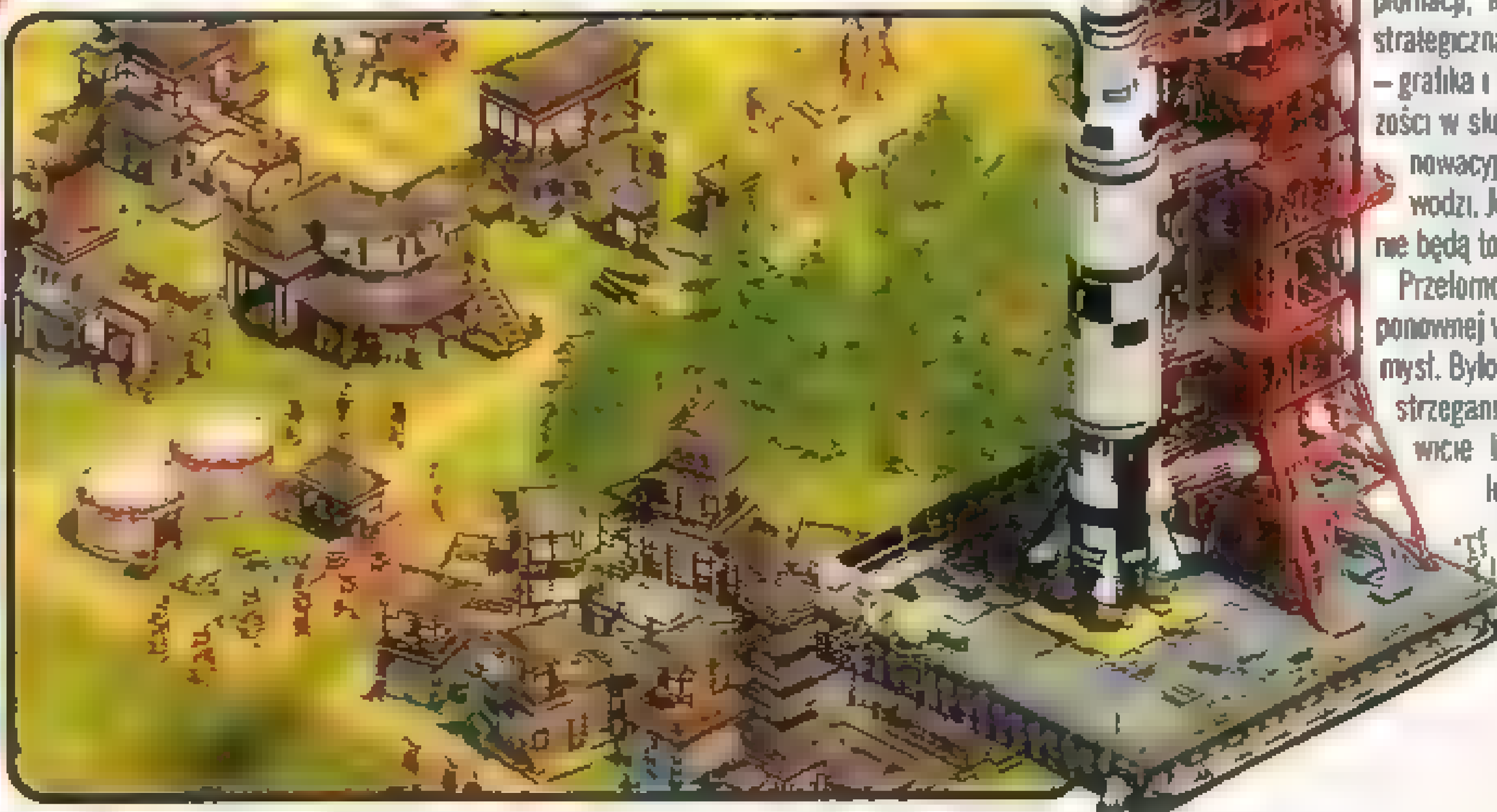
5-

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB
- **Gra na platformy:** PC
  - ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Big Huge Games / Microsoft**
- www.microsoft.com/games/riseofnations

+	–
Ciekawa wypadkowa gier różnych gatunków, dobry system, interfejs	Brak choćby jednego elementu [illegible] RON [illegible]

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 5

Przyjemne zaskoczenie. W [illegible] się w świecie RON podróży na pewno nie będziesz się nudzić...



ENCLAVE

Przepiękny cukiereczek o smaku zwykłego rosołu z pijanej kury



W połowie lat 90. grupka najlepszych koderów domeny pecetowej i amigowej założyła supergrupę developerską Scavenger. Gracze spodziewali się, że dostaną od nich dzieła cudownej urody, zaskakujące, dopracowane w każdym calu, po prostu wyjątkowe. Niestety, pierwszy poważny projekt chłopaków – legendarne INTO THE SHADOWS – poszedł do piachu. [illegible] pustych zręcznościówek AMOK i SCORCHER wprowadziła zaś Scavenger na [illegible]

Chłopaki nie poddali się. Założyli studio Tribe i zaczęli prace nad grą SORCERY. Gracze spodziewali się, że dostaną od nich dzieło cudownej urody... no dobra, programów szczególnie dopracowanych nie oczekiwali, bo wiedzieli już, że najlepszych koderów domeny pecetowej i amigowej stać co najwyżej na doskonały dźwięk i grafikę ([illegible] i „to coś" było już poza ich zasięgiem). Projekt SORCERY wraz z firmą Tribe poszedł oczywiście do piachu, ale chłopaki...

Chłopaki nie poddali się. Założyli studio Starbreeze i zaczęli prace nad grą ENCLAVE. Gracze [illegible]

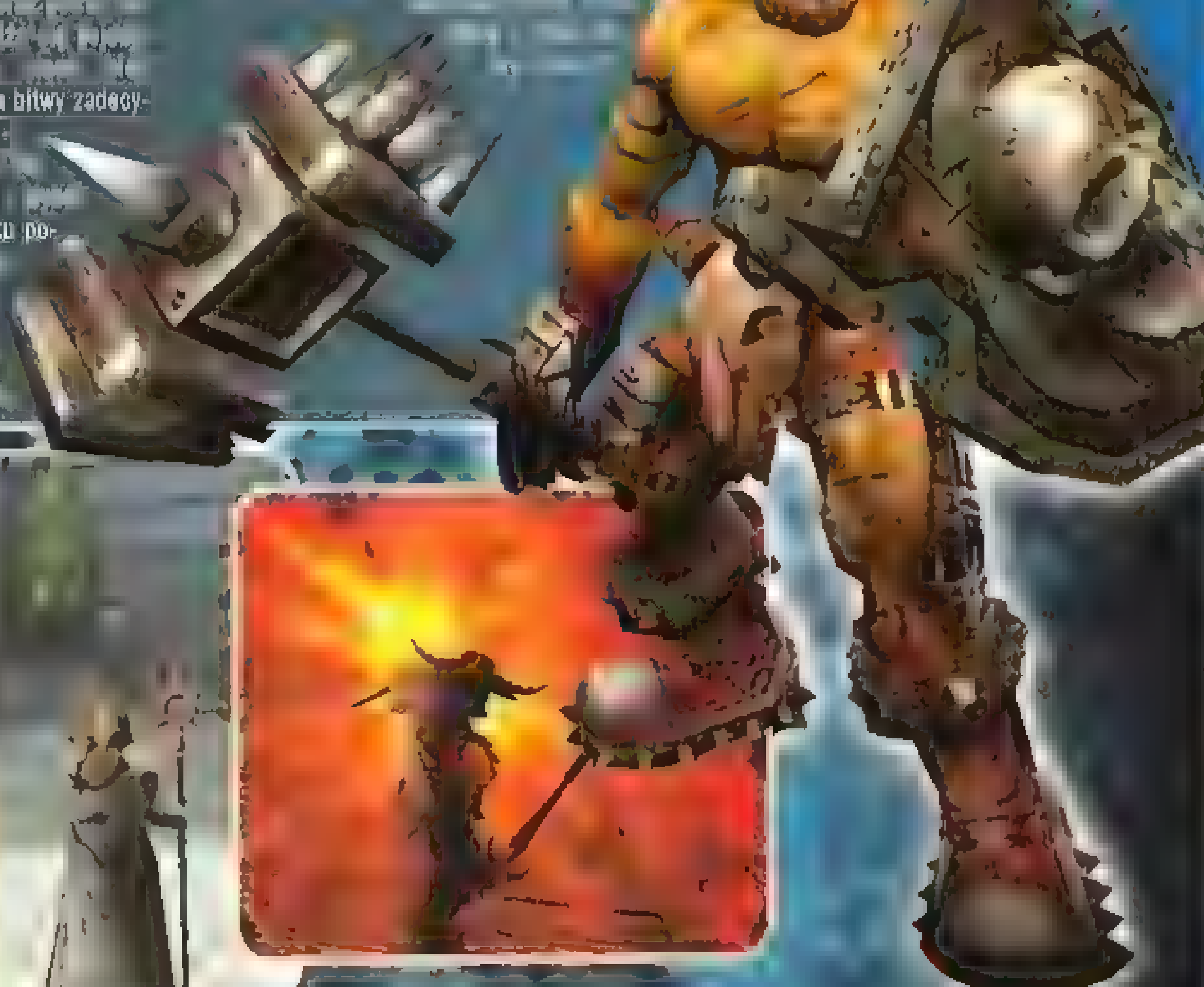


[illegible] trudno dopatrzyć się jakiegokol- [illegible] ENCLAVE [illegible] schematów znanych z innych [illegible] i czerni. O losach bitwy zadecyduje postawa jed- [illegible] jednej z dwunastu postaci należy do gracza. Poszczególni osobnicy (m.in. rycerz, inżynier, goblin, zabójca, „dzieweczka") różnią się wyglądem, zręcznością, szybkości [illegible]

[illegible] innych poważnych wad. Raz dziwnie zachowu- [illegible] ogólnie. Nie ma trybu multiplayer, szwankuje [illegible]

[illegible] pochłania duszą.









Enclave

4+

Zręcznościówka

- **Wymagania sprzętowe:** [illegible] 128 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC, Xbox, DA, PS2
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Starbreeze**
- [illegible]

Grafika: 5 | Dźwięk: 5- | Frajda: 4

Demonstracja możliwości współczesnych pecetów. Piękne, ale, niestety, puste w środku.

motogp Ultimate Racing Technology 2

Powiadają: na bezrybiu i rak ryba. A tu niespodzianka – MOTOGP 2 okazał się dorodnym homarem...



MOTOGP 2 stanowi rozwinięcie wydanej rok temu części pierwszej (dostępnej jedynie na konsolach). Tym razem autorzy zaproponowali ci 16 tras, zaktualizowane zostały personalia pojawiających się w programie sportowców, doszło też kilka nowych maszyn, na których będziesz mógł szaleć przez długi czas. Długi, bo gra potrafi naprawdę przykuć do monitora, jeśli tylko choć trochę lubi się motocyklowe wyścigi.

Co w menu? Standardy, czyli tryb kariery dla ambitnych, Single Race dla niecierpliwych, Multiplayer dla towarzyskich. Dodatkowy tryb Stunt Mode pozwala ostro się wyszaleć, szlifować swoje umiejętności, uczyć się nowych technik itp. Warto zwrócić uwagę również na motyw pakowania statystyk twojego zawodnika, co przekłada się na wyniki osiągane na torze. No i całkiem rozbudowany tryb przekształceń tak blachy motoru, jak i kombinezonu zawodnika – można się popisać inwencją.

Śmigając po krętych torach, nieraz przyrżniesz centralnie w bandę. Zagapić się łatwo. Developer stanął jednak na wysokości zadania i przygotował naprawdę dobrą, realistyczną oprawę. Realistyczną, zatem zapomnij o feerii barw, eksplozjach i gołych babach na trybunach. Zamiast tego jest full poligonów wpakowanych tak w motocykl, jak i w „motorniczego". I to widać – próżno szukać kantów, uproszczeń, przekłamań. Maszyny wyglądają naprawdę kozacko i aż szkoda, że w pełnej krasie możesz podziwiać je tylko na powtórkach. Od biedy można co prawda wybrać odpowiednią kamerę podczas samego wyścigu, ale jeździć przy niej nie sposób. Pobocze zachwyca już trochę mniej, choć trudno oczekiwać, żeby okolica toru wyścigowego wyglądała jak Manhattan. Jest natomiast trochę mniejszych budynków, ładnie oddana zieleń, jakieś pagórki, skarpy, można wyglądające trybuny i techniczne zaplecze toru. Spoko wygląda też sam asfalt oraz piach i trawa na poboczu – przy dużej prędkości tekstury podłoża ulegają ładnemu rozmyciu, co wzmaga wrażenie pędu.

Sterowanie to niestety poważny feler MOTOGP 2 – widać, że program był pisany z myślą o konsoli. Gra na klawiaturze potrafi wkurzyć. Po podłączeniu pada z gałką analogową zyskuje się lepszą kontrolę nad maszyną, ale o płynnym przyspieszaniu i hamowaniu bez analogowych przycisków można zapomnieć. To drażni, szczególnie kogoś przyzwyczajonego do konsolowych rozwiązań. No, ale cyfrowe sterowanie w grach wyścigowych na pecety to problem znany nie od dziś.

Również fizyka jazdy została oddana całkiem zgrabnie. O ile na niższych poziomach trudności zabawa trąci nutką arcadowego szaleństwa, pozwalając się wyżyć i wesoło pobrykać, tak już na kolejnych poziomach łatwo nie jest. Gleby zalicza się nagminnie i sporo wody w Wiśle upłynie, zanim niedoświadczony gracz zmieni się w prosa. Oczy trzeba mieć naokoło głowy, od rywali trzymać się w bezpiecznej odległości, a do każdego zakrętu podchodzić z szacunkiem. A co do wspomnianych gleb, to momentami jest na co popatrzeć – jeźdźcy bratają się z Matką Ziemią aż miło, a co bardziej spektakularne loty nad kierownicą powinny być nagradzane jakimiś bonusami. Po zaryciu organizmem w asfalt nadal jest wesoło, bo tak ty, jak i twój rumak macie jeszcze w perspektywie dalek. ślizg po podłożu. Dobrze, że równie szybko podnosi się z ziemi, jak na niej ląduje.

Co do udźwiękowienia to mam mieszane uczucia. O ile sam ryk maszyn, odgłosy kraks i reszta towarzyszących wyścigowi dźwięków brzmi w porządku, tak zestaw rockowych kawałków jest dość nierówny. Owszem, kilku z nich można posłuchać, ale są też utwory w mojej opinii po prostu chybione. No, ale o gustach się nie dyskutuje.

W tej chwili MOTOGP 2 jest chyba najlepszym tytułem, w jaki mogą sobie przyciąć komputerowi miłośnicy dwóch kółek. Nie jest to pozycja wyśmienita, głównie z uwagi na kulejące sterowanie i taki sobie soundtrack. To jednak detale, na które miłośnicy pomykania na stalowych bestiach mogą spokojnie przymknąć oko. Tym bardziej, że w tym roku nic lepszego już raczej nie wyjdzie. A więc wskakuj i rura.

■■■ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz



MotoGP 2

4+

Symulator

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, 615 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
  - ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Climax / LEM**
- www.thq.com/games/52016

+	–
Realistyczny model jazdy, dobra grafika	Zawodne udźwiękowienie, kłopotliwe sterowanie

Grafika 5 · Dźwięk 4 · Frajda 5

Zdecydowanie jedna z najlepszych motorowych ścigałek, choć niepozbawiona drobnych uchybień. Fani będą usatysfakcjonowani!

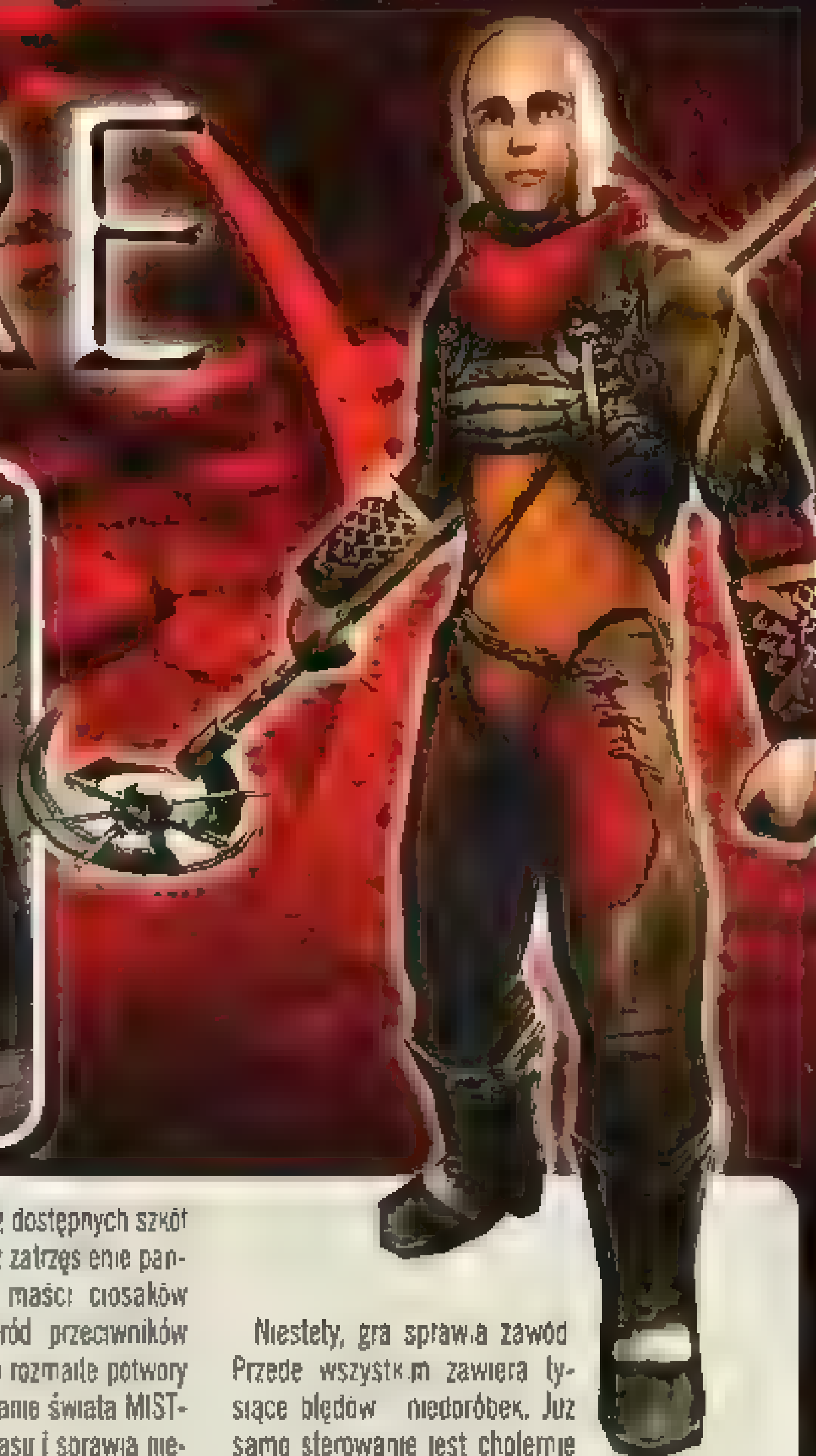


MISTMARE

Ta gra powinna się nazywać BUGMARE!







W późnym średniowieczu nad Europą pojawiła się mgła. W przeciągu kilku tygodni zasnuła niemalże cały kontynent, uniemożliwiając jakiekolwiek podróże. Według słów ówczesnych uczonych bez najmniejszego trudu kastrowała krowy, dusiła kury i mordowała wilki (biedne mućki.). Sprawiała również, że ludzie gubili się na traktach i tracili zmysły. Na szczęście dostojnicy kościelni ze środkowych Włoszech postanowili skorzystać z dobrodziejstw magii liturgicznej. Ich czary odepchnęły mgłę na północ...

Od tamtych wydarzeń minęło kilkaset lat, jednak Europa wciąż tkwi w wiekach średnich. O telewizji, radiu i funduszach socjalnych nie słyszał nikt – na ulicach królują pojazdy konne, zaś miecz i pięść dominują na topliście najpopularniejszych knajpianych argumentów. W przykościelnych szkołach nie brakuje wykładów z mocy wewnętrznych, na które uczęszczał w młodości Isador, inkwizytor, a zarazem główny bohater gry. Po krótkim szkoleniu został on wezwany do Rzymu, gdzie zausznik samego papieża zlecił mu poważne zadanie.

Chłopak musi odnaleźć niebezpiecznego heretyka i pojmać go, a w ostateczności zabić.

MISTMARE należy do gatunku RPG. Główny bohater, obserwowany z boku bądź od tyłu błąka się po świecie, rozmawia z napotkanymi postaciami, zbiera rozmaite przedmioty i od czasu do czasu toczy pojedynki. Przez cały czas się rozwija, doskonaląc się między innymi w orężu i magii. Czary dzielą się na dwie kategorie – okrzyki i harmonie – i można je rzucić w każdej z trzech sfer życia (ziemskiej, słonecznej i księżycowej). Z kolei umiejętności powiązane z walką wymagają nie tylko zręczności, szybkości i siły, ale również opanowania jednej z dostępnych szkół walki! W programie pojawia się też zatrzęsienie pancerzy, mieczy, tarcz, wszelkiej maści ciosaków i przedmiotów magicznych. Wśród przeciwników znajdują się nie tylko ludzie, ale i rozmaite potwory i demony. Sprawia to, że poznawanie świata MISTMARE zajmuje naprawdę sporo czasu i sprawia niemałą przyjemność.

Niewątpliwą zaletą gry jest dość ładna, przejrzysta grafika, świetnie oddająca klimat średniowiecza. Poszczególne miasta różnią się między sobą nie tylko nazwą i rozkładem budynków, ale i nastrojem. Wprawne oko dostrzeże na ulicach dzieła sztuki oraz słynne budowle, takie jak chociażby katedra Notre Dame. Podobać może się również muzyka oraz oprawa dźwiękowa. Nie oznacza to jednak, że MISTMARE jest fajną produkcją.

Niestety, gra sprawia zawód. Przede wszystkim zawiera tysiące błędów i niedoróbek. Już samo sterowanie jest cholernie niewygodne i człowiek bardziej walczy z postacią, niż pomaga jej w drodze do odkrycia tajemnicy. Ponadto szwankuje wykrywanie kolizji (przez co gracz niejednokrotnie przenika przez postacie niezależne bądź nawet przez ściany), zaś silnik potrafi się zaciąć i skakać jak na dyskotece. Mało tego, już po paru godzinach zabawy nawet najbardziej ospały miłośnik RPG'ów odkryje, że fabuła MISTMARE jest chwilami mocno banalna, a na dodatek liniowa niczym równik. Ba, czasem sama podpowiada, co należy w danym momencie zrobić! Podróż pomiędzy miastami przypomina skakanie po identycznych arenach, zaś sama walka toczy się zbyt szybko, by wykorzystać posiadane umiejętności. Szkoda, że zmarnowano tak ciekawy pomysł.

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski

Mistmare — **3+**

RPG

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM
* **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **Sinister Systems**
* mistmare.arxeltribe.com

+	–
Ładna grafika, ciekawa fabuła, przyzwoity klimat	Cała masa błędów, a do tego koszmarna liniowość

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4–	3

Słyszałeś o grze GOTHIC? To mógł być jej pogromca! Niestety, nie jest. Nawet 1000 patchów nie pomoże



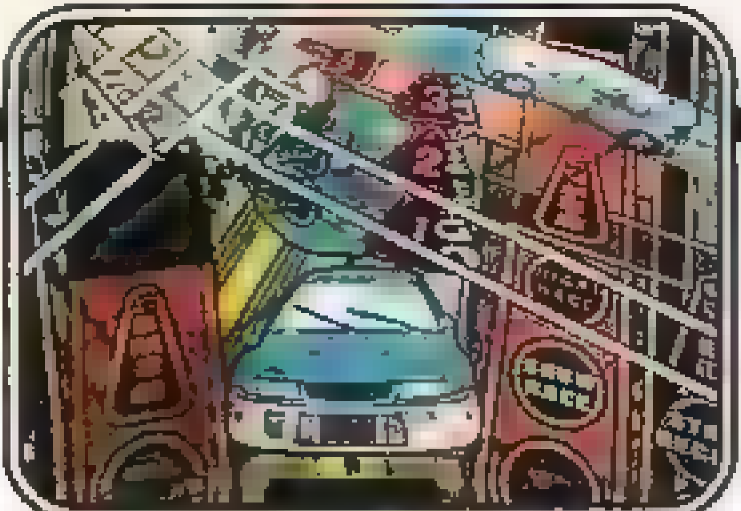
Wirtualna jatka z kotkiem i myszką w rolach głównych. Oba zwierzaki żyją od lat w przyjaźni i tworzą naprawdę zawodową kompanię, co nie przeszkadza im lać się po mordkach przy każdej nadarzającej się okazji. W ruch idą wówczas kije, stołki, wałki, patelnie, owoce, młotki – wszystko, co wpadnie im w łapy. Jeszcze lepiej wygląda to w liczbach. Blisko sześćdziesiąt przedmiotów, ośmiu przeciwników, dziewięć kreskówkowych lokacji to naprawdę sporo jak na grę dla dzieci. Ładne wnętrza i przeciętna animacja postaci dopełniają całości.

Choć w grze nie ma krwi ani odstrzeliwania rączek rozwalonym przed chwilą bandytom, to jednak WEJŚCIE KOTA należy do najbrutalniejszych gier ostatnich miesięcy. Nie może być inaczej – gra premiuje umiejętność dopadania przeciwnika w niekoniecznie ciemnym zaułku i dokopywania mu tak, by nie podniósł się o własnych siłach. Dzieciaki wychowane na telewizyjnej papce w postaci



Pokemonów czy Batmana uwielbiają takie właśnie konkretne rozwiązania. Z pewnością jednak brutalność WEJŚCIA KOTA nie spodoba się części rodziców: niech czują się ostrzeżeni. Tyle że skoro ich pociechy znają Toma i Jerrego, to znają również filmy animowane, w których kot przepuszcza myszkę przez mikser, opiekając ją przy tym palnikiem acetylenowym... Poza tym przygodówka o odprowadzaniu pudli do „psieckola dla piesiów" zanudziłaby twardych jak Wolverine juniorów na śmierć.

Tom & Jerry... – 4



Na drzwiach do baraku ktoś przybił drewnianą plakietkę z napisem „Automaty". A więc to tu! Wlazłem do środka. Postawiłem kubeł w kącie, zaczesałem włosy, po czym unurzałem szmatę w wodzie i zacząłem szorować. Zmyłem ślady tłustych dłoni, potem usunąłem resztki potu, który skapywał z czół graczy na szybę flipera. Całość przejechałem Ludwikiem, wymoczyłem raz jeszcze, po czym wysuszyłem do czysta dorwanym z rana kotem (Mruczek mu było, czy jakoś tak). Po chwili stół był czysty jak łza. Po prostu PURE PINBALL.

W ostatnich latach gatunek ten zapadł w letarg. Po ADVENTURE PINBALL nie ukazała się ani jedna gra, która miałaby rączki i nóżki na właściwych miejscach. A przecież tak łatwo o fajny tytuł! Wystarczy zaprojektować ciekawe plansze, bajery w postaci zbijaków, ramp, multiballa i kilku kombosów, dorzucić trochę minigierek oraz efektownych animacji i przebój gotowy. Na szczęście autorzy PURE PINBALL zastosowali się do opisanych powyżej rad. Ich gra zawiera trzy stoły: Excessive Speed, Runaway Train i World War. Pierwszy z nich nawiązuje do polskiej zręcznościówki sprzed trzech lat – odbijając kuleczkę, składasz samochód i go podrasowujesz. W pozostałych trafiasz na Dziki Zachód bądź w realia I wojny światowej. Wszystko wygląda naprawdę ładnie i tylko przeciętna muzyczka psuje dobre wrażenie. Dla miłośników fliperów gra obowiązkowa.

Pure Pinball – 4



Żołnierze i policjanci, komandos i specjaliści od rozwiązywania spraw nierozwiązywalnych. Oficerowie. Płatni mordercy. Członkowie yakuzy, wojownicy ninja z ostrymi mieczami, szpiedzy i najemnicy. Do tego mutanci i samobójcy, szaleńcy i gnostycy, kobiety... tak, tak, one też! Nic dziwnego, że przy SHANGHAI DRAGON wypocisz się jak żaba w piekarniku [Joel, ty uważaj, co piszesz – Frogger]. Będziesz strzelał, strzelał i jeszcze raz strzelał do wroga! Gra należy do popularnych w połowie lat 90. strzelanek „z celowniczkiem" – akcję obserwujesz z oczu bohatera, lecz gość porusza się sam. Po prostu co parę chwil ekran przejeżdża w inne miejsce, pozwalając ci zestrzelić kolejnych pięciu kalafiorów wystawiających pół twarzy zza krzaka. Kim jesteś? Cóż... w SHANGHAI DRAGON główny bohater nazywa się Jackie Hua i pracuje w wojskowych siłach specjalnych. W chwili obecnej stacjonuje w największym mieście Chin (nie, nie chodzi o Wuhan, Guangzhou czy Tianjin, choć osady te są kilkukrotnie większe od Warszawy), czyli tytułowym Szanghaju. Żyje mu się spoko, aż nagle nadchodzi 1937 rok i w okolicę zwalają się Japończycy. Wybucha wojna. Główny bohater chwyta za broń i rusza do walki. Przeciętna grafika i bardzo słabe animacje przypominają mu niestety, że program powstał w dalekich Chinach, w niezbyt doświadczonym studiu deweloperskim...

Shanghai Dragon – 3



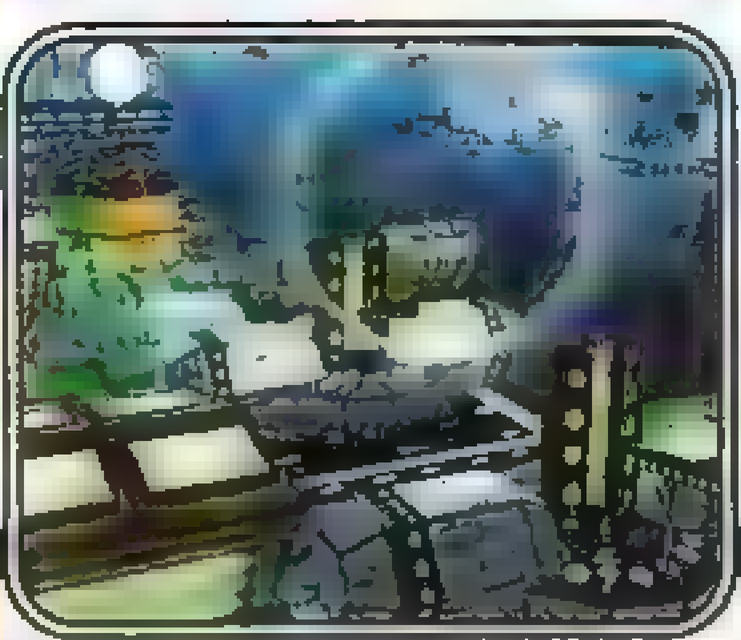
Dwuletnia już dziś strategia ekonomiczna, która jako jedna z pierwszych wykorzystywała widok 3D. Dziś wygląda nietęgo, a i zastosowane w niej modele ekonomiczne nie zachwycają. Cóż z tego, skoro miłośnikom budowania w kosmosie rodzimy rynek nie oferuje żadnej alternatywy.

Gra została podzielona na trzy oddzielne kampanie. W każdej z nich lądujesz na Srebrnym Globie i zaczynasz budować bazę. W swoim skarbczyku architekta masz około 50 różnych budynków, począwszy od zwykłych laboratoriów, koszarów, kopalni i fabryk przemysłowych, na dzielnicach rezydencji oraz centrach rekreacji skończywszy. Wzniesienie każdego z gmachów pociąga za sobą szereg pozytywnych bądź negatywnych następstw – twoja w tym głowa, by wszystko zgrać i zapanować nad mieszkańcami. Zadanie jest o tyle skomplikowane, że od czasu do czasu na Księżycu dochodzi do zdarzeń losowych, takich jak trzęsienia księżyca [niezła bzdura swoją drogą. Księżyc nie ma płynnego jądra, więc na żadne trzęsienia nie ma szans – Frogger], zamachy terrorystyczne i ataki Obcych.

Bardzo schematyczna grafika i sztampowa, elektroniczna muzyka w połączeniu ze schematyzmem zabawy sprawiają, że MOON TYCOON dość szybko się nudzi.

Moon Tycoon – 2

www.moontycoon.com



Te, stary, choć no tu. Lubisz rypać z karabina? Haaa, wiedziałem, że lubisz, masz to wypisane na twarzy. I pewno jara cię ta laska z NINA: KRONIKI AGENTA: TUNELE AFGANISTANU? No wiesz, ta z warkoczem, panna, stary, mówię ci, nie? Fajna sprawa! To popatrz na to, stary, NAVY SEALS 2. Prawdziwy komandos, stary, strzelasz, idziesz, walisz, w mordę, stary, totalny odlot w majtkach z Mongolii. Weź, stary. Dobre!

W NAVY SEALS: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION wcielasz się w komandosa z osławionego oddziału Foki. Nie masz jednak czasu na karmienie tych sympatycznych zwierząt. Dowódcy właśnie zlecili ci wykonanie 9 misji, m.in. w Korei oraz Iraku. Taka rozgrzewka na parę dni i kilka kul. Bierzesz kwadratowy karabin i zaczynasz biec przed siebie. Wrogowie, choć są totalnymi sztywniakami, nie patyczkują się z tobą – gdy zamachasz im przed nosem karabinem, dziwnie podskakując odbiegają, rzucają się na ziemię i stamtąd usiłują wygarnąć ci z jakiś metalowych prążków. Coś terkocze z boku, jednak później przestaje. To koleś, który nie ma już ochoty strzelać do ciebie (Bo i po co? Do jakiegoś chłystka z Polski?). Właśnie polazł na dalszy patrol. Nie masz dla niego czasu, bo podziwiasz kolejne cudo. Samochód z kwadratowymi kołami! W domu ci nie uwierzą! Szturchasz kumpla, czy też widzi. Gość się nie odzywa. Zawsze podejrzewałeś, że to tak naprawdę ogolony szympans... rozróżnia tylko dwie komendy i z uśmiechem na niskiej jakości teksturze pcha się pod lufę wroga. A może to tylko koszmarny sen?



Navy Seals... – 2

Z czym na wakacje?

Lato... Czas odpoczynku i opalonych dziewcząt. Ale jest jeszcze kilka innych rzeczy, które mogą umilić ci pobyt poza domem...

PhotoClip DM 344

PhotoClip DM 344 to aparat hybryda, z wbudowanym dyktafonem oraz odtwarzaczem MP3. Odsłuchiwać nagrania można zarówno używając słuchawek, jak i wbudowanego głośniczka.

Aparat pozwala robić zdjęcia w rozdzielczościach od 640x480 do 2304x1728. Posiada funkcje automatycznego balansu bieli, redukcję czerwonych oczu, makro oraz automatyczne dopasowywanie ogniskowej. Umożliwia również wyszukiwanie i ulepszanie fotografowanego obiektu. O większości ustawień można decydować samodzielnie, a jakość uzyskanych obrazów jest bardzo zadowalająca. Bardzo ważne jest, że nawet zdjęcia robione z maksymalnym, czterokrotnym zbliżeniem są ostre i nie rozmywają się. Aparatu można używać również jako kamery. Filmy kręcone są w rozdzielczościach 320x240 oraz 160x120, a ich płynność jest zaskakująco dobra. Jak przystało na dobry sprzęt, PhotoClip daje możliwość oglądania zdjęć na telewizorze.

Obraz na wyświetlaczu jest bardzo wyraźny, a menu proste w obsłudze. Do zasilania wystarczy akumulator znajdujący się w zestawie, który starcza na długi czas. Standardowo aparat ma wbudowane 64 MB pamięci z możliwością rozszerzenia jej przy użyciu kart SD/MMC. Wykonanie jest solidne, brakuje natomiast klapki na obiektyw. Po wakacjach PhotoClip DM 334 może być używany z powodzeniem jako kamera internetowa. Ogólnie jest to dobry zakup za rozsądną cenę.

Cena: 999 zł
Internet: www.diva.com.pl
Gdzie kupisz: ul. Konstytucji 3-go Maja 7, (siedziba firmy: Dom Handlowy Partner) 05-300 Mińsk Mazowiecki, tel. (0#25) 7581874

Diva MP3 Player

DIVA MP3 PLAYER to kolejny odtwarzacz, który jest tak mały, że mieści się w dłoni. Po podłączeniu do komputera urządzenie jest widziane jako dodatkowy dysk twardy i może nawet służyć do czytania kart pamięci Compact Flash. Wpływa to oczywiście na zwiększenie jego pojemności, która w zależności od modelu wynosi od 16 do 224 MB. DIVA MP3 PLAYER odtwarza pliki MP3 i WAV. Jakość odtwarzanego dźwięku jest dobra, chociaż wiele zależy od poprawnego ustawienia equalizera oraz wysokich i niskich tonów. Dodatkowo urządzenie to może być używane jako dyktafon, przy czym na pewno warto zwrócić uwagę na dużą czułość mikrofonu i bardzo dobrą jakość nagrania. Wyświetlacz LCD jest trochę mały i poruszanie się po menu niestety nie należy do najwygodniejszych. Odtwarzacz zasilany jest jedną baterią, która jednak starcza na całkiem długi czas. W skład zestawu wchodzą sterowniki (Windows XP wykrył sprzęt bez problemu) słuchawki, kabel USB oraz instrukcja. Niestety, w pudełku nie znalazł się pokrowiec.

Wykonanie DIVA MP3 PLAYER budzi małe zastrzeżenia. Urządzenie sprawia wrażenie bardzo delikatnego, a przyciski znajdujące się na przedniej ściance, tuż obok wyświetlacza, są dosyć twarde.

DIVA MP3 PLAYER to dobra zabawka na wyjazd, zajmuje mało miejsca, a jakość dźwięku jest zadowalająca. Przydałoby się co prawda kilka estetycznych i technicznych poprawek, ale za tę cenę naprawdę nie można za wiele wymagać.

Cena: 779 zł
Internet: www.diva.com.pl
Gdzie kupisz: ul. Konstytucji 3-go Maja 7, (siedziba firmy: Dom Handlowy Partner) 05-300 Mińsk Mazowiecki, tel. (0#25) 7581874



Niewielkie rozmiary iRivera 550 mogą wpędzić w kompleksy innych producentów przenośnych odtwarzaczy CD/MP3. Złośliwi mówią, że player nie mógł być już cieńszy, bo... nie byłoby gdzie umieścić gniazd zasilania i słuchawek...



Odtwarzacz posiada także cyfrowy tuner radiowy





Cyfrowe aparaty fotograficzne połączone z kamerą internetową już widziałeś. Ale cyfrówka, kamera i odtwarzacz MP3 w jednym? No, no...



SlimX iMP-550

Mniejszy odtwarzacz CD niż SlimX iMP-550 chyba ciężko sobie wyobrazić – ma zaledwie niecałe 14 mm grubości! W tym niewielkim pudełeczku oprócz płyty mieszczą się również dwa płaskie akumulatorki, które po naładowaniu pozwalają cieszyć się muzyką przez kilkadziesiąt godzin! Poza tym w pudełku znajduje się również miejsce na baterie, które dodatkowo wydłużają czas słuchania muzyki. Poza zwykłymi płytami audio, odtwarzacz obsługuje również pliki nagrane w formatach MP3, WMA i ASF. iMP-550 obsługuje również playlisty oraz bardzo dobrze radzi sobie z płytami CD-RW. Bez problemu czyta informacje zawarte w ID3 Tags oraz CD-Text. Odtwarzacz obsługuje się przy pomocy dołączonego pilota, który posiada wyświetlacz LCD. Użytkowanie nie sprawia najmniejszego problemu, a poruszanie się po menu jest bardzo wygodne. System antywstrząsowy zapamiętuje do 320 sekund dla CD-Audio oraz 900 sekund dla MP3, dzięki czemu nie ma mowy o przeskakiwaniu dźwięku podczas odtwarzania. iMP-550 posiada opcje equalizera oraz regulacje wysokich i niskich tonów. Dodatkowo posiada wbudowane radio. Bardzo ładny design do-

Tekst: Grzegorz „Hummer” Mładawski; Zdjęcia: iDiva; Nokia, Tungsten, Daisy Media

pełn a eleganckie etui, które można przypiąć sobie do paska u spodni.

Jeśli masz dużą kolekcję płyt z muzyką nagraną w standardzie MP3, to SlimX iMP-550 jest dla ciebie wręcz idealnym rozwiązaniem.

Cena: 1199 zł
Internet: www.iriver.pl
Gdzie kupisz: Multimedia Intelligent Products, ul. Twarda 1/21, 00-114 Warszawa, tel. (0#22) 6201973

iFP-390T Craft

Odtwarzacz ten mieści się w dłoni, zaś jany jest jednym pa uszkiem, a możliwości, jakie daje są naprawdę ogromne. To niewielkie urządzenie jest w stanie pomieścić blisko 256 MB danych. Odtwarza zarówno pliki MP3, jak i WMA oraz ASF. Jakość dźwięku jest bardzo dobra. Posiada equalizer oraz możliwość regulowania tonów niskich i wysokich. Urządzenie obsługuje się kilkoma klawiszami oraz małym joystickiem. Wyświetlacz LCD znajdujący się z przodu odtwarzacza daje wyraźny obraz zarówno w ciągu dnia, jak i w nocy. Poruszanie się po menu jest niezwykle łatwe, a rozwiązanie przechodzenia między katalogami zasługuje na najwyższe uznanie. iFP-390T Craft obsługuje pliki M3U, czyli playlisty oraz ID3 Tags. Urządzenie pozwala na zna ez enie i zap sanie 20 stacji radiowych, a co więcej, każdej z nich można nadać nazwę składającą się z 6 znaków. Dodatkowym atutem jest możliwość używania odtwarzacza jako dyktafonu oraz nagrywania aktualnie słuchanych audycji radiowych – wszystko zapisywane jest w plikach MP3. Sprzęt może zastąpić również przenośny dysk twardy. Dołączone oprogramowanie jest niezwykle proste w obsłudze i praktycznie każda czynność sprowadza się do kilku kliknięć myszką. Dodatkowo w pudełku znajduje się etui, opaska na rękę, łańcuszek na szyję, słuchawki oraz kabel umożliwiający podłączenie urządzenia zewnętrznego.

IRIVER iFP 390T Craft to rewelacyjny wybór na wakacje i nie tylko. Jak na tak niewielkie rozmiary ma naprawdę duże możliwości, a zarówno wykonanie, jak i funkcjonalność stoją na najwyższym poziomie.

Cena: 1399 zł
Internet: www.iriver.pl
Gdzie kupisz: Multimedia Intelligent Products, ul. Twarda 1/21, 00-114 Warszawa, tel. (0#22) 6201973

Palm Tungsten T

Niektórzy nie potrafią żyć bez odbierania poczty, gier i tym podobnych rzeczy. Co prawda wiele podobnych możliwości daje już telefon, jednak póki co przenośne komputerki nadal cieszą się sporym powodzeniem.

Jednym z największych plusów TUNGSTEN T jest wysuwana obudowa, która w normalnym położeniu zakrywa obszar Graffiti, czyli ten, na którym się pisze. Taka konstrukcja wpływa na zmniejszenie wielkości komputerka o kilka procent. Kolejnym plusem jest wbudowany Bluetooth, który umożliwia komunikowanie się bezprzewodowo z innymi urządzeniami. Obraz na kolorowym wyświetlaczu o rozdzielczości 320x200 jest bardzo ostry, przez co wszelkie zdjęcia czy odtwarzane animacje prezentują się okazale. Na pokładzie TUNGSTEN T zainstalowany jest system Palm OS 5.0, a wszystko napędza procesor ARM o prędkości 144 MHz. Podstawowe 16 MB pamięci można rozszerzać kartami SD/MMC. Standardowe oprogramowanie daje możliwość zapisywania notatek, prowadzenia książki adresowej, nagrywania dźwięku czy zarządzania wydatkami. Programy dostępne w Internecie pozwalają znacznie rozszerzyć możliwości, a nawet przekształcić palmtopa w odtwarzacz MP3 - posiada on wyjście na słuchawki.

PALM TUNGSTEN T nie jest na pewno urządzeniem dla każdego, również nie każdemu się przyda. Jednak osoby, które zamierzają zakupić przenośny komputer, na pewno nie powinny przejść obok tego modelu obojętnie.

Cena: 1450 zł
Internet: www.scientific.pl
Gdzie kupisz: Scientific S.A., ul. Puszczyka 9, 02-785 Warszawa, tel. (0#22) 6448558

Słuchawki GSM

Obecnie na naszym rynku dostępne są trzy modele słuchawek GSM firmy Logitech. Najprostszy z nich to Mobile Earbud wyposażony tylko w mikrofon i słuchawkę. Model Mobile Earbud Premium różni się od poprzedniego przede wszystkim przyciskiem pozwalającym na odbieranie i kończenie połączeń. Poza tym model ten posiada pudełeczko, które nie tylko pozwala na wygodne przechowywanie słuchawk, ale również na regulowanie długości kabla. Zarówno Mobile Earbud, jak i Mobile Earbud Premium posiadają 4 douszne wkładki FlexLoop, które dopasować można do każdego ucha – mowa oczywiście o jego wewnętrznej stronie. Dzięki żelowej wkładce FlexLoop częsty problem wypadania słuchawek z uszu już nie istnieje. Kolejny model, Mobile Over Ear, został wykonany w całości z tego żelu, co zwiększa jego elastyczność. Słuchawkę tę zakłada się bezpośrednio na ucho.

Cena: Mobile Earbud: 39 zł
Mobile Earbud Premium: 59 zł
Mobile Over Ear: 79 zł
Internet: www.logitech-sklep.com.pl
Gdzie kupisz: Logitech Polska, ul. Goszczyńskiego 9/1, 02-610 Warszawa, tel. (0#22) 8448278



Kolorowy wyświetlacz to już chyba standard w dzisiejszych czasach

Okrągła klawiatura budzi skojarzenia z... dawnymi telefonami

Nokia 3650

Telefon to „smycz", która jednak może się przydać podczas wakacyjnej wyprawy. Warto przyjrzeć się więc modelowi NOKIA 3650. Aparat zwraca uwagę przede wszystkim dosyć dziwacznym designem, który ma tylu zwolenników co i przeciwników. Wnętrze, które bardzo przypomina model 7650, jest jednak najważniejsze. Na wakacjach na pewno przyda się wbudowany aparat. Oczywiście jakość zdjęć nie jest tak dobra, jak w przypadku normalnych aparatów, jednak sprawdza się, gdy nie ma nic lepszego pod ręką. Tym samym telefonem możesz nagrywać również krótkie sekwencje wideo oraz odtwarzać filmy nagrane w kilku formatach. Naturalnie aparat umożliwia wysyłanie i odbieranie wiadomości MMS. Duży wyświetlacz pozwala na komfortowe poruszanie się po kolorowym menu. Bardzo dużą zaletą telefonu jest pamięć, którą standardowo wynosi 4 MB, a można ją rozszerzyć kartami MMC. Taką ilość miejsca można wykorzystać nie tylko na zdjęcia, ale również i na dostępne w Internecie oprogramowanie, które dodatkowo zwiększa możliwości telefonu. Komunikacja z innymi urządzeniami jest możliwa dzięki Bluetoothowi oraz podczerwieni.

NOKIA 3650 to telefon specyficzny, głównie ze względu na wygląd, który na pewno wiele osób odstraszy. Mimo to jest to naprawdę bardzo dobry aparat z dużymi możliwościami.



Tungsten potrafi obsługiwać karty pamięci SD/MMC, dzięki temu w łatwy sposób można wzbogacić urządzenie o nowe oprogramowanie...

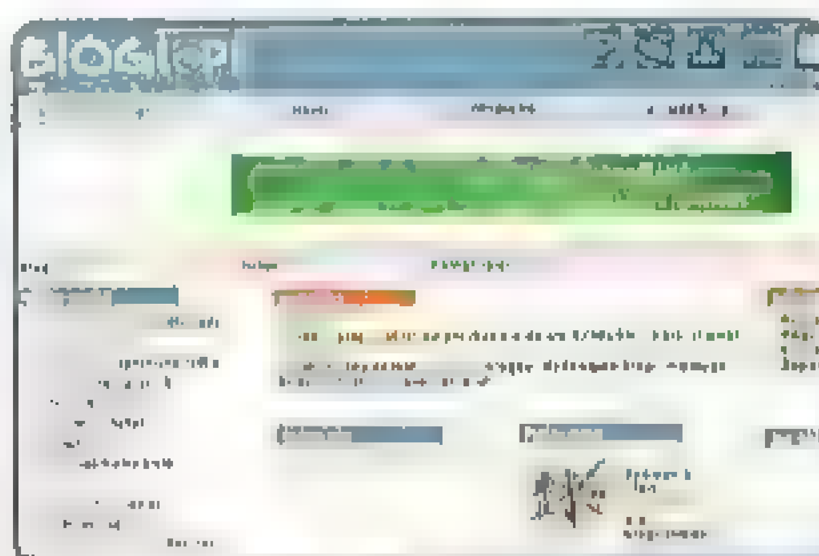
Dane techn.: system GSM 900, 1800, 1900
wymiary 130 x 57 x 26 mm
waga 130 g
wyświetlacz 4096 kolorów 176 x 208 pix.
Wydajność akumulatora: rozmowa – do 240 minut, czuwanie – 194 godzin
Wiadomości: SMS, MMS, e-mail
Dodatkowo: GPRS, dwie gry, polifoniczne dzwonki, wbudowany zestaw głośnomówiący, wygaszacz ekranu, możliwość ustawiania tła, budzik, wykorzystywanie aplikacji Java, przeglądarka WAP, przeglądarka internetowa, Bluetooth, aparat cyfrowy

Cena: Plus GSM: 2499 zł
Era GSM: 1218 – 852 zł (cena zależna od abonamentu)
Internet: www.nokia.com.pl
Gdzie kupisz: Sieć sprzedaży operatorów GSM

Zamiast pocztówki

...czyli o tym, jak za pomocą Internetu utrwalić wspomnienia z wakacji...

Wakacje dobiegają końca. Niedługo przyjdzie pora wrócić do ławek, podręczników, dzwonków i wszystkich innych mniej lub bardziej niemiłych codziennych obowiązków. Nie martw się jednak! Rok szkolny nie musi być czasem, w którym trzeba całkowicie odstawić komputer i poświęcić się tylko nauce. Wręcz przeciwnie. Jeśli chcesz dłużej zachować wspomnienia z wakacji, do stworzenia cyfrowej dokumentacji letnich przygód użyj komputera podłączonego do Internetu. Kto wie, być może zabawa z Siecią spodoba ci się na dłużej?



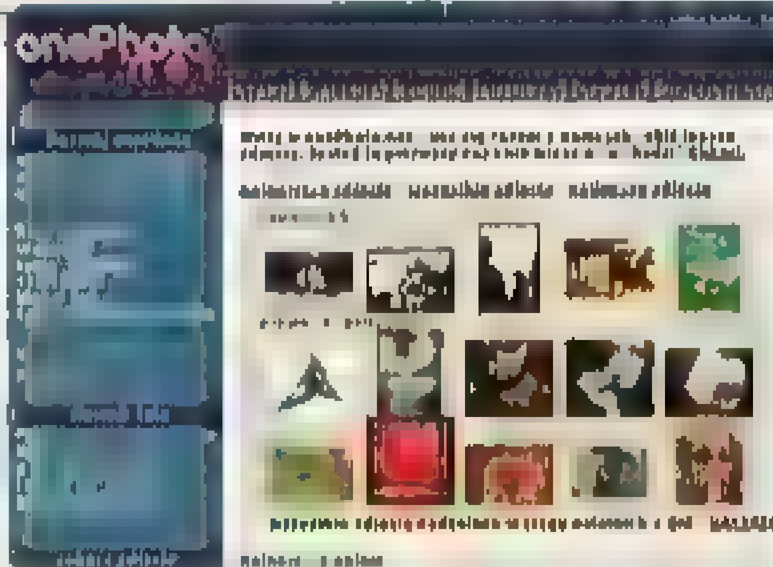
Z tego tekstu dowiesz się, jak na różne sposoby zaznaczyć swoją sieciową obecność. Dla początkujących przygotowałem przewodnik po zaawansowanych funkcjach poczty elektronicznej. Bardziej zaawansowanych zainteresują własne strony WWW, sieciowe galerie i hit kilku ostatnich miesięcy – blog.

e-mail z wakacji

Jest kilka sposobów na przekazanie rodzinie znajomym swoich niezapomnianych wrażeń z wakacji. Pierwszy i najprostszy to wysłanie zwykłej pocztówki, jednak często może ona dotrzeć do adresata nawet kilka tygodni po twoim powrocie. Szybsze może być przesłanie e-maila z załączonymi zdjęciami – jest to tym łatwiejsze, że w kurortach coraz częściej można skorzystać z kawiarni internetowych (są jeszcze MMS'y, ale nie każdego stać na taki telefon).

Zdjęcia mogą znaleźć się w komputerze na dwa sposoby. Jeśli masz aparat cyfrowy, to wystarczy, że skopiujesz swoje dokonania z karty pamięci do komputera i sprawa załatwiona. Nieco trudniej mają posiadacze analogowych aparatów. Oni najpierw muszą zeskanować odbitki i dopiero później mogą posłać je w świat – a to daleko od domu może być trudne.

Nawet ci, którzy uważają, że wiedzą wszystko o poczcie elektronicznej, zapominają często o kilku ważnych zasadach, którymi należy się kierować podczas wysyłania załączników. Zanim wyślesz plik, powinieneś go odpowiednio przygotować. Musisz postarać się o to, aby dołączane zdjęcie zajmowało jak najmniej miejsca. Jest to szczególnie ważne, gdy korzystasz z łączy w kawiarence internetowej. Aby zmniejszyć objętość pliku, powinieneś użyć jednego z popularnych archiwizerów (potocznie zwanych „pakerami"). Najczęściej stosowane są dwa formaty – Zip i Rar. To, którego używasz, w dużej mierze zależy od twoich upodobań, ale musisz również liczyć się z tym, jakim programem dysponuje odbiorca.



WYSYŁAMY ZAŁĄCZNIK

Metoda dołączania załącznika do wiadomości jest uzależniona od sposobu korzystania z poczty.

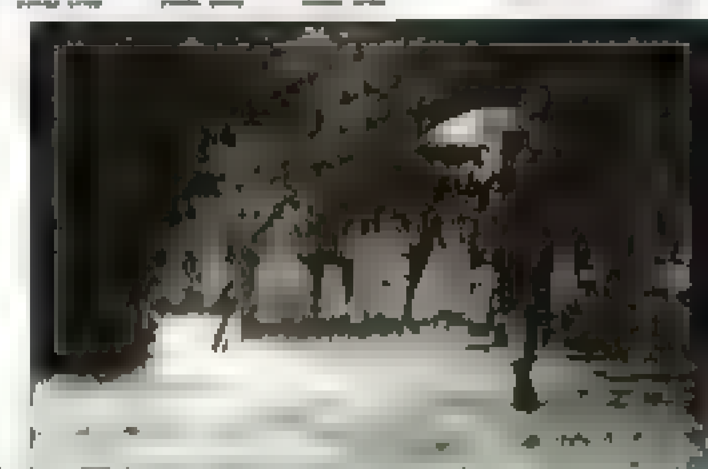
1. Jeżeli używasz jakiegoś dodatkowego programu do obsługi poczty, takiego jak na przykład Outlook Express, to wystarczy z menu **„Wstaw"** wybrać polecenie **Załącznik** i wskazać ścieżkę dostępu.

2. Jeśli natomiast korzystasz z poczty obsługiwanej ze strony WWW, to sprawa jest trochę bardziej skomplikowana. Przede wszystkim musisz dowiedzieć się, czy program pocztowy umieszczony na twoim serwerze w ogóle dopuszcza wysyłanie załączników. Jeżel upewnisz się, że taka usługa jest dostępna, znajdź na stronie polecenie odpowiedzialne za dołączanie plików. Na polskojęzycznych stronach będzie to na przykład przycisk **Załącznik** lub **Dodaj**, a na zagranicznych serwerach **Attachment** lub **Add**. Następnie wystarczy wskazać ścieżkę dostępu do pliku i wysłać go.

3. Zanim wyślesz załącznik, dowiedz się, jaka jest pojemność twojej skrzynki e-mailowej i skrzynki odbiorcy. Może się zdarzyć, że załącznik, który chcesz wysłać, jest za duży i nie będzie mógł go dostarczyć. Podstawowe zasady etykiety mówią również, że nie można wysyłać załączników do osób, które sobie tego nie życzą oraz na grupy dyskusyjne.

własna galeria

Jeśli jesteś dobrym fotografem (lub tak uważasz) a twoje zdjęcia są co najmniej niezłe, być może powinieneś umieścić je w jednej z internetowych galerii. To takie miejsce, gdzie możesz wejść, pooglądać cudze zdjęcia i je skomentować oraz pochwalić się własną twórczością. Większość galerii funkcjonuje na zasadzie prywatnych wystaw zdjęć danych autorów. Inne posiadają katalogi tematyczne. Zanim zaczniesz wysyłać zdjęcia, musisz się zarejestrować i zapoznać z regulaminem danej galerii. Najważniejszymi punktami są tu zasady dotyczące praw autorskich i treści zdjęć. W galeriach można zamieszczać prace własnego autorstwa, nie można dodawać zdjęć pornograficznych i przedstawiających drastyczne sceny.



Zanim zaczniesz wypowiadać się na temat prac innych użytkowników, zastanów się, co chcesz powiedzieć i czy swoimi komentarzami kogoś nie obrażasz. Wskazane jest przeprowadzanie wstępnej selekcji własnych zdjęć i niewysyłanie wszystkiego, na co udało się skierować obiektyw. Nie wszystkie galerie przyjmują dowolne zdjęcia. W niektórych, na przykład w prezentującej zdjęcia przyrodnicze witrynie **www.fotografia-przyrodnicza.art.pl/galeria.php**, zanim fotki znajdą się w galerii, muszą uzyskać aprobatę pozostałych członków.

W niektórych galeriach ogłaszane są konkursy na najlepszą fotografię. Jeśli robisz dobre zdjęcia, być może tobie przypadnie w udziale główna nagroda. Warto spróbować i wysłać nie tylko zdjęcia wakacyjne.

strona domowa

Kolejny sposób na oryginalne archiwum z wakacji to stworzenie własnej strony WWW. Zaletą takiego rozwiązania jest fakt, że odbiorca sam decyduje, czy chce oglądać to, co masz mu do zaoferowania.

Zanim zabierzesz się do pracy nad własną stroną, warto poznać przynajmniej elementarne zasady HTML'a, czyli specjalnego języka używanego do projektowania stron w Internecie (w ramce znajdziesz adresy internetowych kursów). Następnie musisz taką stroną dokładnie zaplanować, no i w końcu wykonać. Nauczenie się podstaw webmasteringu (tworzenia stron WWW) nie powinno zająć ci więcej niż kilka godzin. Po takim czasie każdy będzie potrafił zrobić własną prostą witrynę. W pracy nad stroną bardzo pomocne mogą być przeróżne programy, które możesz ściągnąć z Sieci. W zeszłym numerze pisaliśmy o najlepszych edytorach witryn internetowych. Teraz przyszedł czas na zrobienie użytku z nabytej wiedzy.

Po wykonaniu strony należy ją przesłać na serwer za pomocą jednego z programów do FTP. Możesz skorzystać na przykład z CuteFtp (**http://www.cuteftp.com**). Kiedy strona będzie już gotowa, możesz wszystkim dookoła chwalić się swoimi dokonaniami. Nie zapomnij umieścić na stronie swojego adresu e-mailowego. Dzięki temu będziesz mógł korespondować z internautami, którzy odwiedzili twój kawałek Internetu.

Alexander Winciorek

linki

Internetowe galerie:
http://www.pfoto.com/
http://foto.reporter.pl/
http://fotofox.art.pl/
http://www.fotografia-przyrodnicza.art.pl/galeria.php

Kursy HTML'a w Sieci:
http://www.signs.pl/html/
http://web.reporter.pl/html/
http://webmaster.helion.pl/kurshtml/
http://www.kurshtml.website.pl/

Adresy darmowych serwerów WWW:
http://republika.pl/
http://www.obywatel.pl/
http://strony.wp.pl/
http://miasto.interia.pl/
http://www.hg.pl

Polskie portale z blogami:
http://www.blog.pl
http://blog.art.pl/
http://www.blogi.pl/
http://blog.eu.org/

szaleństwo blogów

Osoby, które nie mają talentu do robienia zdjęć, mogą spróbować swoich sił w pisaniu bloga (inna nazwa – weblog). Blog to nic innego, jak internetowy pamiętnik. Jeśli myślisz, że pisanie pamiętników to zajęcie wyłącznie dla emerytów, jesteś w grubym błędzie. Blogi piszą wszyscy od podlotków do sędziwych starców. W Sieci można natknąć się na blogi pisane przez sławnych ludzi (jeden z najpopularniejszych prowadzi aktorka Krystyna Janda – **http://krystynajanda.com**) oraz anonimowych internautów. Blogami zainteresował się nawet Hollywood! Czemu ty nie miałbyś założyć własnego kącika w Sieci? Nie przekonałem cię – nawet prestiżowy, zajmujący się badaniem Internetu, Instytut Berkmana zainteresował się tym zjawiskiem i ogłosił rok 2003 rokiem blogów. W polskim Internecie jest około 40 tys. blogów i codziennie powstają nowe. Na świecie istnieje ich niewyobrażalna ilość. Blogi to, obok technologii peer-to-peer (systemy wymiany plików) najszybciej rozwijające się zjawisko w Internecie.

Najpopularniejszym polskim portalem blogowiczów (stosuje się również nazwę blogerów lub bloggerów) jest portal **http://www.blog.pl**. Rejestracja tu jest darmowa i przebiega bardzo prosto. Wystarczy podać kilka niezbędnych danych i już po chwili możesz zacząć spisywać swoje wspomnienia (na przykład z wakacji). Przy tworzeniu blogów, podobnie jak w przypadku stron WWW przyda się znajomość HTML'a. Co prawda istnieją gotowe schematy sieciowych sztambuchów, ale aby wyróżnić swoje dzieło spośród innych, warto dodać jakieś niestandardowe elementy. Jednak najważniejsza i tak jest treść. Jeśli ludzie będą chcieli czytać twoje wpisy, masz szansę nawet na wydanie swojego bloga w formie książkowej! W zeszłym roku nakładem wydawnictwa ogme pokazał się blog internautki ukrywającej się pod pseudonimem aalli (**http://aalli.blog.pl**). Jej książka „Świat według blondynki" jest teraz bestsellerem.



Kopia doskonała...

jak przegrać CD z muzyką?

Idziesz na rower, wybierasz się w podróż i chcesz posłuchać muzyki? Przydałoby się skopiować ulubione kawałki. Szybko i dobrze...

Oryginalne płyty z muzyką do tanich nie należą. Każda nowość to ubytek z twojego kieszonkowego rzędu od kilkunastu do kilkudziesięciu złotych. Na domiar złego płyty CD, na których zapisana jest muzyka (i nie tylko muzyka), nie są wcale tak trwałe, jakby się wydawało. Nieraz wystarczy niewielkie zarysowanie, aby płyta zaczęła przeskakiwać akurat w najlepszym momencie twojego ulubionego utworu. Wyciągnięcie od wydawcy nowej płytki może potrwać wieki, a wcale nie jest takie pewne, że wydawca w ogóle taki zamienn k zechce wypuścić.

Inny problem mają właściciele odtwarzaczy MP3, którzy chcieliby posłuchać swoich ulubionych nagrań na własnym sprzęcie. Pół biedy, jeśli urządzenie oprócz empetrójek potrafi odtwarzać również zwykłe płyty. Kłopoty zaczynają się wtedy, kiedy trzeba skompresować nagrania z płyty i przenieść je na inny nośnik.

Co zrobić, żeby uniknąć takich problemów? To proste. Pomyśl zawczasu o kopii zapasowej i naucz się robić doskonałej jakości empetrójki.

Legalnie, czy nie?

Zastanawiasz się pewnie, czy nie namawiam cię przypadkiem do przestępstwa? Otóż nie, art. 75 ustawy o prawie autorskim mówi wyraźnie, że:

■ każdy, kto ma na to ochotę, może zrobić sobie kopię bezpieczeństwa nośnika (lub przenieść jego zawartość na inny nośnik).

Jest to bardzo wygodne rozwiązanie – zamiast ryzykować uszkodzenie oryginalnego krążka, na co dzień używasz kopii, gdy tymczasem oryginał spoczywa sobie w bezpiecznym miejscu. Oczywiście są pewne ograniczenia w robieniu takich kopii. Mianowicie:

■ możesz wykonać tylko jedną kopię na raz, nie możesz jej nikomu odsprzedać ani w jakikolwiek sposób rozpowszechniać.

Wszystko to brzmi bardzo ładnie, ale wbrew pozorom wcale nie tak łatwo zrobić dobrą kopię płyty z muzyką. Nie chodzi tu wcale o zabezpieczenia stosowane przez producentów, chociaż one również mogą dać się we znaki. Po prostu bardzo trudno bezbłędnie skopiować taką płytę. A dlaczego? Zobacz sam...

Zanim odpowiem na to pytanie, kilka słów na temat technologii zapisu danych na płycie CD. Powierzchnia danych podzielona jest na tzw. sektory, z których każdy ma długość 2352 bajtów. W przypadku muzycznych płyt CD sektory w całości wypełnione są kolejnymi próbkami dźwięku. Natomiast na komputerowych kompaktach użyteczne dane zajmują tylko 2048 bajtów, gdyż pozostałe 304 przechowują informacje korekcyjne, wykorzystywane w procesie naprawy ewentualnych błędów odczytu, spowodowanych np. porysowaniem płyty. Po każdym sektorze umieszczonych jest dodatkowo 96 bajtów danych, będących częścią tzw. subkanałów. Każda płyta CD zawiera w sumie 8 takich zbiorów danych o pojemności ok. 4 MB każdy i oznaczonych literami alfabetu – P, Q, R, S, T, U, V, W. Subkanały często wykorzystywane są przy zabezpieczaniu płyt przed kopiowaniem. Ze względu na to, że muzyczna płyta CD nie zawiera danych korekcyjnych, każde fizyczne uszkodzenie nośnika (zadrapanie na płycie) może wpłynąć na jakość słuchanego dźwięku. Pewnie nieraz spotkałeś się z przypadkami zacinających się kompaktów. Żeby uniknąć takiej sytuacji, należy zawczasu stworzyć kopię zapasową płyty lub w ostateczności próbować odratować porysowany nośnik.

Jednak nawet nieporysowane płyty mogą sprawić wiele kłopotów, ponieważ komputerowe czytniki nie są przeznaczone do odtwarzania muzyki i czasami mogą niedokładnie odczytywać dane z muzycznego CD. Przy szybkim odczytywaniu płyty wiele danych może być bezpowrotnie utraconych. Dlatego przy kopiowaniu krążka audio należy korzystać ze specjalnego oprogramowania.

EAC ci pomoże

Idealnym programem do takich celów jest Exact Audio Copy (EAC – **http://exactaudiocopy.de**). Aplikacja, mimo że prawie darmowa (program ma licencję Cardware, czyli jeśli chcesz go używać, powinieneś wysłać autorowi widokówkę), oferuje o wiele więcej opcji niż niejeden płatny program tego typu, a jakość nagrań jest bliska ideału. Kolejną zaletą jest to, że od niedawna ze strony **www.cdrinfo.pl** można ściągnąć spolszczoną wersję programu.

instalacja

Instalacja programu nie nastręcza większych kłopotów. Po ściągnięciu aplikacji wystarczy uruchomić plik instalacyjny i kierować się wskazówkami pojawiającymi się na monitorze. Najważniejszą czynno-

Nie tylko MP3...

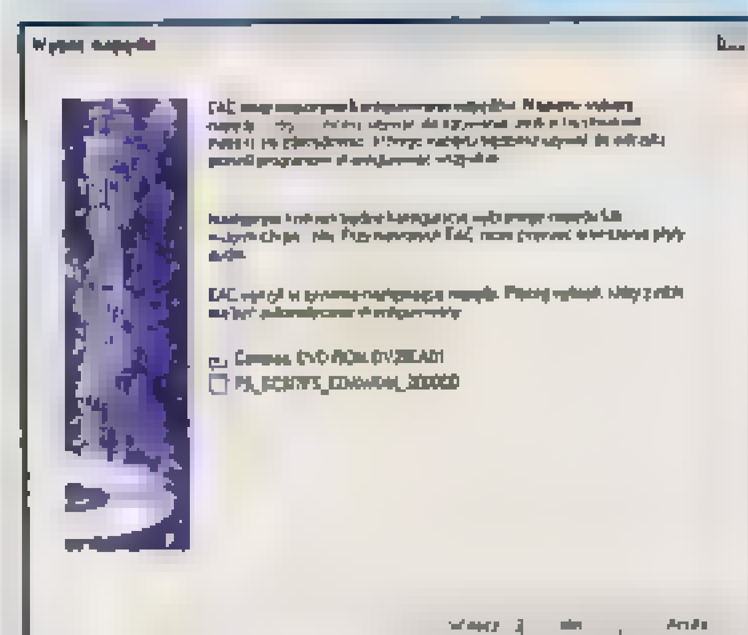
Inne popularne formaty kompresji, które mogą współpracować z EAC:

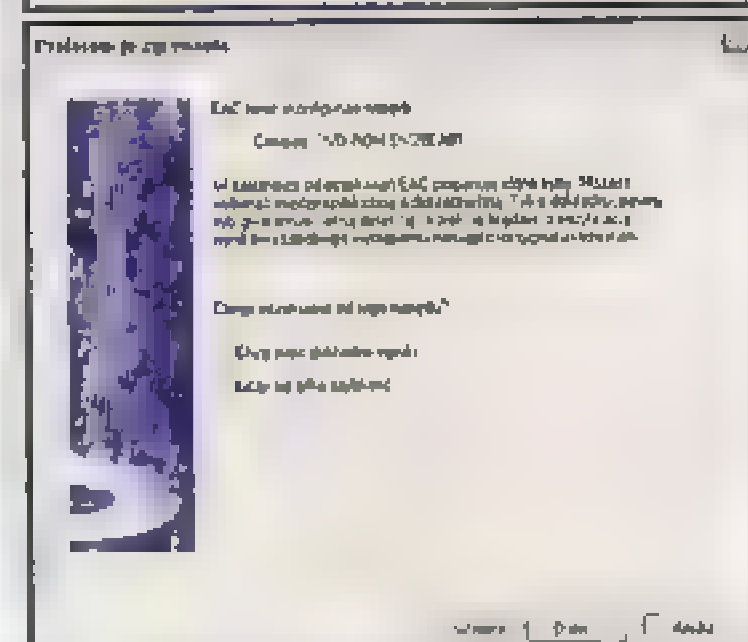
■ Musepack (MPC, MPEGplus) – jest to format podobny do MP3, ale dający znacznie wyższą jakość dźwięku, praktycznie taką samą jak CD. Autor tej technologii – Andree Buschmann, stworzył ją, ponieważ nie był zadowolony z (według niego) marnej jakości dźwięku oferowanego przez pliki MP3. Trzeba przyznać, że praca, jaką wykonał Andree, zasługuje na najwyższe uznanie. Pliki skompresowane za pomocą tego kodeka brzmią rewelacyjnie i nawet bardzo rygorystyczne testy przeprowadzane przez najlepsze uszy nie są w stanie wykryć niedoskonałości. Oczywiście nie ma nic za darmo. Lepsza jakość uzyskiwana jest kosztem objętości. Zazwyczaj pliki MPC są większe niż ich odpowiedniki MP3, ale zapewniam, że warto poświęcić tych kilka dodatkowych megabajtów na uzyskanie tak doskonałych efektów. Więcej informacji znajdziesz na następujących stronach:
http://www.saunalahti.fi/~cse/mpc/
http://www.saunalahti.fi/~cse/mpc/

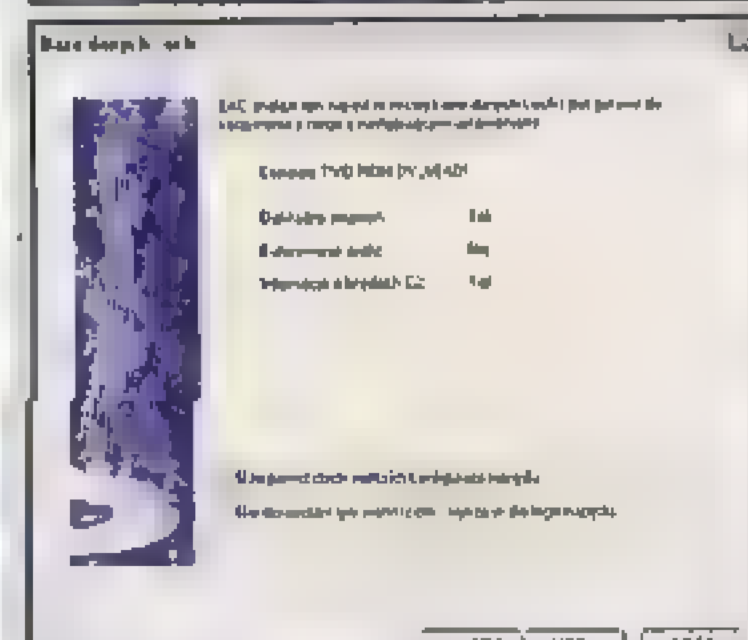
■ OGG – to format kompresji plików podobny do popularnego MP3. Istotną różnicą jest to, że algorytm kompresji OGG nie jest opatentowany i ograniczony żadną umową licencyjną, co pozwala producentom na znaczne zmniejszenie kosztów. Kod OGG udostępniany jest na zasadzie licencji GNU (programiści z całego świata mogą pracować nad rozbudową projektu). Podstawowe zalety tego formatu to możliwość obsługi wielokanałowych ścieżek, wbudowany system znaczników i zdolność dopasowywania jakości nadawanych drogą internetową nagrań (media strumieniowe) do przepustowości łącz. OGG ma duże szanse na większą popularność. Jednakże na razie jest to technologia raczej mało znana. Więcej informacji na temat OGG znajdziesz na stronie http://www.xiph.org

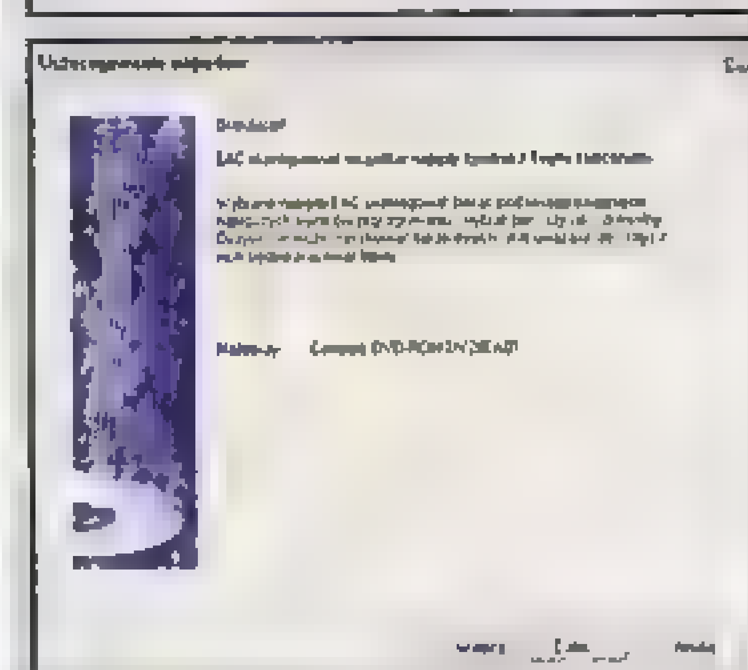
■ VQF lub Twin VQ to technologia opracowana przez firmę NTT (Nippon Telegraph and Telephone Corporation), która pozwala na lepszą o 30-40% kompresję dźwięku w stosunku do swojego największego konkurenta – MP3. VQF ma jednak większe wymagania sprzętowe i kompresja nagrań trwa znacznie dłużej. Jakość skompresowanego utworu odbiega nieco od oryginału, zmienia się bowiem barwa dźwięku w zakresie wysokich tonów. Utratę jakości odczują z pewnością fani ciężkiej, metalowej muzyki. Inne gatunki muzyczne brzmią całkiem nieźle. VQF może zainteresować osoby, które pragną zaoszczędzić trochę miejsca na swoich dyskach. Więcej informacji i pliki na stronie http://mp3.com.pl /vqf.html

Konfiguracja









ścią, jaką musisz wykonać zaraz po zainstalowaniu programu, jest odpowiednia konfiguracja czytników i kompresorów. Od niedawna EAC wyposażony jest w specjalny kreator ustawień głównych opcji programu. Kreator bardzo ułatwia pracę z aplikacją i zalecam korzystanie z niego zwłaszcza początkującym. Niemniej warto dodać, że kreator jest tylko wygodnym udogodnieniem i jeśli bardzo chcesz, możesz wszelkie opcje ustawiać ręcznie.

konfiguracja

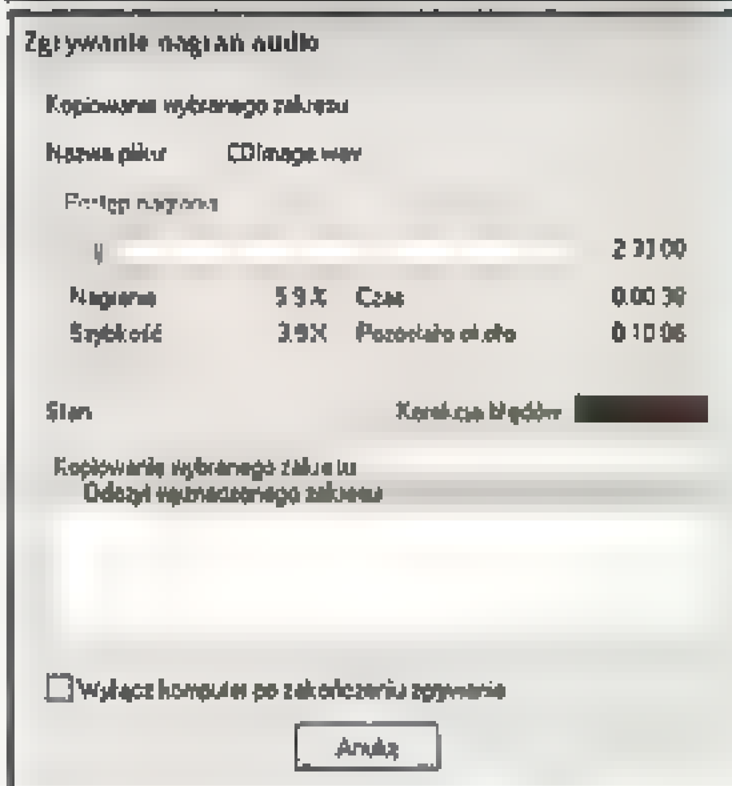
Zanim zaczniesz konfigurację, włóż do czytnika jedną z płyt referencyjnych (wzorcowych), których listę znajdziesz na stronie autora programu lub na Cdrinfo.pl.

Obsługa kreatora (kreator znajduje się w menu **EAC/Kreator konfiguracji**) jest dość prosta. Najpierw program wykryje wszystkie zainstalowane w twoim komputerze czytniki. Następnie wybierasz czytnik, którego będziesz używał do zgrywania nagrań i w zależności od tego, czego oczekujesz od programu, masz do wyboru dwie opcje. Pierwsza („**Chcę mieć dokładne wyniki**") pozwala na uzyskanie możliwie najlepszej jakości zgrywanych nagrań. Program będzie starał się wykryć i skorygować wszystkie błędy, wyeliminować trzaski oraz nieciągłości sygnału. Druga („**Liczy się tylko szybkość**") przeznaczona jest dla osób, którym zależy wyłącznie na szybkości, a jakość nagrania niespecjalnie je interesuje. Ja zdecydowanie polecam wybór pierwszej opcji i postawienie na jakość kosztem szybkości.

Następnie program sprawdza, czy wybrany przez ciebie napęd znajduje się w jego bazie danych. Jeśli tak, to EAC dobierze najlepsze dla niego ustawienia i konfiguracja może bez przeszkód podążyć dalej (wybierasz opcję: „**Użyj powyższych wartości konfiguracji napędu**"). Schody zaczynają się, jeśli aplikacja nie rozpozna poprawnie napędu i trzeba samodzielnie wykonać odpowiednie testy. W tym celu wybierasz opcję „**Nie dowierzam tym wartościom – wykryj je dla tego napędu**" i naciskasz „**Dalej**". Następnie program poprosi cię o włożenie płyty referencyjnej (najlepiej od razu, przed rozpoczęciem konfiguracji włożyć taką płytę do czytnika) i przeprowadzi stosowną procedurę. W zależności od typu czytnika testy mogą potrwać do 4-5 minut. Po tym czasie każdy czytnik powinien być gotowy do pracy z programem. Od teraz możesz bez przeszkód zgrywać płyty na dysk (do formatu WAV) i wypalać idealne duplikaty.

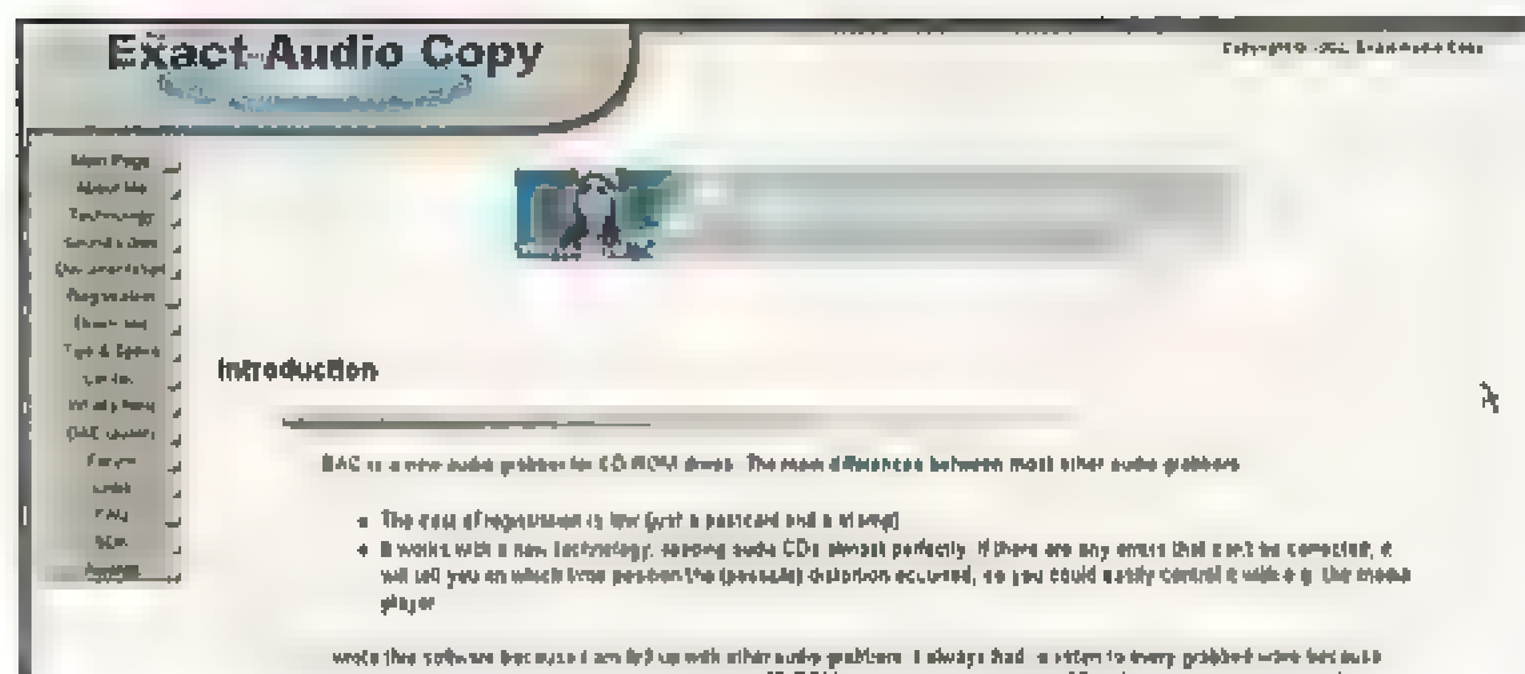
Kolejny krok to konfiguracja kodeka MP3. W kreatorze domyślnie wybrany jest kodek LAME, ale równie dobrze możesz używać jakiegokolwiek innego, na przykład Fraunhofer MP3 Codec, który znajdziesz na **http://www.iis.fraunhofer.de/amm/techinf/layer3**. Na potrzeby tego instruktażu pozostanę przy popularnym i bardzo dobrym jakościowo kodeku LAME.

EAC będzie starał się automatycznie zlokalizować odpowiednie pliki na twoim komputerze. Jeśli ich nie masz, możesz je ściągnąć ze strony **http://mitiok.cjb.net** lub **http://www.hot.ee/smpman/mp3**. Następnie możesz wybrać automatyczne ustawienia kodeka lub samodzielnie ustalić właściwości kompresji. Na początek radzę wybrać opcję: „**Używaj zalecanych ustawień**". Pozwalają one na uzyskanie optymalnych efektów.



Kolejny krok to uzyskanie dostępu do serwisu Freedb, który umożliwia korzystanie z bazy danych z setkami tysięcy płyt z całego świata. Jeśli masz połączenie z internetem, możesz za pomocą EAC i Freedb szybko uzyskać wszystkie informacje o płycie, którą masz zamiar skopiować. Jest to bardzo przydatne, ponieważ przy opisywaniu plików nie będziesz musiał ręcznie wklepywać tytułów piosenek, tylko zostaną one automatycznie wpisane przez program i zapamiętane jako znaczniki ID3 (dane wykorzystywane przez wiele popularnych programów, na przykład WinAmp). Uzyskanie dostępu do Freedb to ostatni krok w konfiguracji podstawowych opcji programu. Teraz możesz przystąpić do wykonania swojej pierwszej idealnej kopii.

EAC oferuje jeszcze dziesiątki innych opcji, m.in.: nagrywanie utworów z płyt winylowych, radia, mikrofonu, obsługa płyt wielosesyjnych (CD-Extra), obsługa CD Tekstu, usuwanie zakłóceń po zgraniu nagrań. Program posiada też edytor plików WAV. A więc eksperymentuj...



iRiver SlimX IMP-350



Adres: www.iriver.com, www.iriverpolska.com
Gatunek: przenośny odtwarzacz CD-A / MP3
Nośnik: płyty CD, CD-R, CD-RW
Cena: od 99$ (USA) do około 850 zł (Polska)

MP3 | WMA | ASF | AudioCD

Odtwarzacze firmy iRiver są w Polsce stosunkowo mało znane, a szkoda... Urządzenia tej firmy charakteryzują się bowiem nie tylko ciekawym wyglądem i niewielkimi rozmiarami, ale i świetnymi właściwościami użytkowymi. Model SlimX IMP-350 potwierdza tę opinię. Odtwarzacz jest niezwykle cienki (ma tylko 16,7 mm grubości), a przy tym upakowano w niego wiele ciekawych, nowoczesnych rozwiązań technologicznych. IRiver ma wbudowany Tuner FM i system antishock o skuteczności nawet do 8 minut. Urządzenie czyta oczywiście płyty CD-Audio i MP3, a jego akumulatorki wystarczają nawet na 20 godzin słuchania. Niestety, iRivery nie należą do urządzeń tanich (oczywiście w Polsce), bo tradycyjnie już na Zachodzie, a dokładniej w USA można je kupić mniej więcej o połowę taniej niż w naszym pięknym kraju.

Samsung Yepp! YP-E32



Adres: www.samsung.com
Gatunek: przenośny odtwarzacz MP3
Nośnik: pamięć FLASH
Cena: około 165$ (USA)

MP3

W tym modelu odtwarzacza jako nośnik zastosowano pamięć wewnętrzną wielkości 32 MB. Nie jest to zbyt wiele, również możliwość rozbudowy do 64 MB nie zachwyca w dzisiejszych czasach już nikogo – no cóż, należy pamiętać, że ten model jest już dosyć stary... Mimo lekkiej demencji, Yepp! oferuje kilka ciekawych funkcji, np. elektroniczny notes, w którym możesz nagrać kilkaset nazwisk i numerów telefonów. Należy też pamiętać, że urządzenie nie ma żadnych ruchomych części, dzięki czemu nawet podczas biegania nic nie zakłóci odtwarzanej muzyki.

Philips AZT9500



Adres: www.philips.com.pl
Gatunek: przenośny odtwarzacz CD-Audio
Nośnik: płyta CD, CD-R, CD-RW
Cena: około 500 zł

AudioCD

Pomimo zmasowanego ataku urządzeń cyfrowych, standardowe odtwarzacze płyt CD cieszą się nadal sporą popularnością. Nadal też projektanci pracują nad rozwiązaniami poprawiającymi jakość dźwięku i niezawodność urządzenia. Przykładem takiego prostego, ale bardzo porządnego odtwarzacza jest Philips AZT9500. Producent zadbał tu o możliwie długi czas odtwarzania płyt (do 30 godzin) i skuteczny system antywstrząsowy oraz cyfrowy tuner radiowy. Osoby chcące po prostu słuchać muzyki będą zadowolone.

co by tu wybrać?

Wbrew pozorom wybór odpowiedniego odtwarzacza nie jest zadaniem łatwym. Playery korzystające z płyt CD jako nośnika i potrafiące odczytywać format MP3 są oczywiście najbardziej uniwersalne. Możesz na nich słuchać posiadanych płytek audio oraz – w miarę potrzeby – przygotowywać własne składanki MP3 (np. do odtwarzania podczas długich podróży itp). Oczywiście w tym celu potrzebny jest komputer i nagrywarka. Jeśli chcesz słuchać muzyki w domu, a twoja wieża lub stacjonarny odtwarzacz nie czyta empetrójek, należałoby się raczej zastanowić nad przenośnym playerem CD Audio, potrafiącym czytać płyty CD-R i CD-RW. W takiej sytuacji unikniesz przygotowywania nagrań w osobnych wersjach dla urządzenia przenośnego i do domu.

Zakup playera korzystającego z wbudowanej pamięci ma zaś sens tylko wtedy, gdy na bieżąco możesz wczytywać do niego nowe nagrania. Stosunkowo niewielkie pojemności pamięci sprawiają bowiem, że nie zmieści się tu zbyt wiele piosenek (w porównaniu do CD z MP3) i szybko się znudzisz...

■■■ R.J. „Yackoo!", zdjęcia Philips, iRiver, Samsung

Jednym zdaniem

Internet w KFC!

■■ Już wkrótce we wszystkich polskich restauracjach sieci Pizza Hut oraz KFC będzie można korzystać z darmowego dostępu do Sieci. Aby móc pobuszować po światowych zasobach, niezbędne będzie posiadanie odpowiedniego sprzętu (notebooka, handhelda czy palmtopa z kartą radiową Wi-Fi). Odpowiednią kartę będzie też można wypożyczyć w restauracji. W pierwszej kolejności uruchomione zostaną punkty dostępowe w restauracjach w Warszawie, przy trasach wylotowych, później w centrach dużych miast. Już teraz Sieć działa w stolicy w restauracjach Pizza Hut / KFC – Zodiak i Gruba Kaśka.

Quark 6.0

■■ Do sprzedaży trafiła w końcu szósta wersja słynnego programu DTP – QuarkXPress. Najnowsza edycja oferowana jest w cenie 1045 dolarów. Biorąc pod uwagę fakt, iż konkurencja – Adobe – sprzedaje w podobnej cenie (1150$) cały pakiet Adobe Design Collection (PhotoShop, Illustrator, InDesign, Acrobat), nie jest to żadna rewelacja. Podobnego zdania jest też chyba wielu użytkowników, którym dodatkowo Quark zaszedł za skórę swoją mało przyjazną polityką. W takiej sytuacji QuarkXPress'a 6.0 może czekać ciężka walka...

Artyści i piraci

■■ Nie wszyscy muzycy i szefowie wytwórni muzycznych psioczą na piratów. Ellis Rich z Independent Music Group stwierdził wręcz, że wymiana plików MP3 w Sieci może na dłuższą metę wpłynąć na... zwiększenie jakości utworów umieszczanych na płytach. W chwili obecnej wiele osób uważa, że wytwórnie płytowe wybierają kilka dobrych kawałków, aby ściągnąć klientów, a resztę CD zapełniają mało wartościowym śmieciem, którego nikt tak naprawdę nie chce słuchać i kupować.

Lampowy PC

■■ Jeśli sądzisz, że czasy urządzeń lampowych minęły bezpowrotnie – mylisz się. Firma AOpen wyprodukowała płytę główną, która korzysta z technologii znanej z odbiorników radiowych produkowanych za czasów twojej babci. Lampa jest elementem wzmacniacza audio wbudowanego w płytę główną i – zdaniem producenta – takie rozwiązanie znacząco podnosi jakość dźwięku.

Mann & Materna

■■ Dla wszystkich miłośników twórczości tych dwóch gwiazd radia i telewizji mamy dobrą wiadomość: w Sieci pojawiła się strona firmy MM Communications, zawierająca m.in. między innymi fragmenty książki „Podróże małe i duże", znane z ekranu TV „pajacyki" oraz sporą ilość zdjęć oraz informacji na temat słynnego duetu. Wszystkich chętnych zapraszamy do odwiedzenia witryny, którą można znaleźć pod adresem www.materman.com.pl.

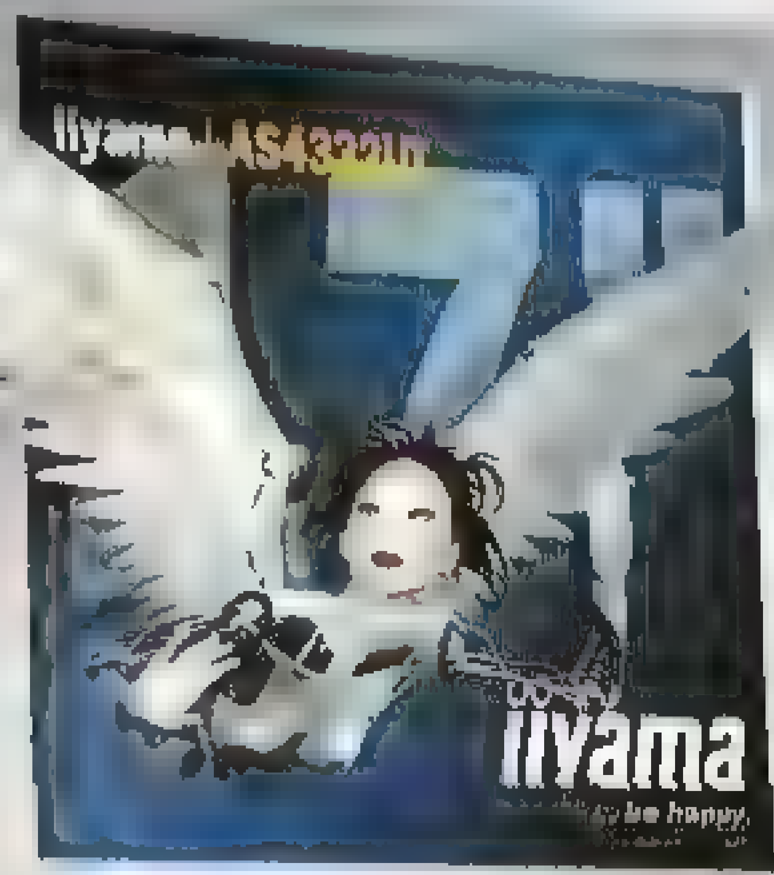
Potężny rozum

Umiejętność kreatywnego i twórczego myślenia jest w dzisiejszych czasach niezbędna. Niestety polskie szkoły nie uczą tego... ograniczając się do wpychania do mózgów młodych ludzi bezużytecznych wiadomości o siłach tarcia dz ałających na klocek sunący po równi pochyłej (nie wspominając o układzie pokarmowym ,amochłonów). Ponieważ każdy szanujący się młody człowiek powinien poznać nowatorskie metody rozwiązywania problemów, firma „K Avalon wprowadza do sprzedaży multimedialny kurs kreatywnego myślenia „Potęga rozumu". Program zawiera symulację 12 ciekawych problemów do rozwiązania, opis metod kreatywnego i niestandardowego podejścia do spraw, kilka wykładów na temat logicznego myślenia i sposobów zwiększania ilorazu inteligencji IQ. Program lada dzień pojawi się w sklepach.



Płaszczaki z Iiyamy atakują...

Płaskie monitory LCD coraz częściej pojawiają się także w domach prywatnych użytkowników – a wszystko dzięki spadającym od jakiegoś czasu cenom płaszczaków. Teraz w bogatej ofercie tego typu urządzeń pojawiło się nowe, produkowane przez znaną na rynku firmę iiyama.



17-calowy panel LCD AS4332UT jest następcą AS4332LTD, zwycięzcy wielu testów jakości w pismach o sprzęcie. W modelu tym zastosowana została matryca TFT wykonana w nowej technologii PVA. Dzięki temu poprawie uległy kluczowe dla jakości obrazu parametry, takie jak czas reakcji – 25 ms, kontrast – 500:1 oraz kąty widzenia po 170 stopni w obu płaszczyznach. Dzięki temu obraz jest wyraźny, a kolory niezakłócone nawet wtedy, gdy patrzy się na ekran pod dużym kątem.

Monitor jest bardzo nowoczesną konstrukcją, o czym świadczy widoczny już na pierwszy rzut oka brak analogowych gniazd VGA. Są za to dwa analogowo-cyfrowe złącza DVI-I. Ponadto w standardzie znajduje się 5. portowy koncentrator USB, do którego podłączyć można niskonapięciowe urządzenie zewnętrzne i uniknąć plątaniny kabli. Jak we wszystkich modelach iiyama, istnieje możliwość ustawienia ekranu w pozycji pionowej (pivot). Dodatkowo producent dołącza niezbędne dla tej funkcji oprogramowanie. Monitor wyposażony jest również w HUB USB 4xDown/1Up.

MAGICzne lato

Już za kilka dni – 14 sierpnia – rozpocznie się w Legnicy największy w kraju konwent poświęcony grze karcianej **Magic:The Gathering**, nad którym CLICK! objął patronat prasowy. Kilkuset graczy z całej Polski, a także goście z Czech i Niemiec wezmą udział w prestiżowych turniejach rozgrywanych przez cztery dni. Najważniejszy turniej – **ProTour Qualifier New Orleans** – odbędzie się w sobotę a jego zwycięzca otrzyma prawo udziału w ProTour – turnieju, w którym pula nagród wynosi 200 tys. USD.

Także w pozostałe dni konwentu emocji nie zabraknie – trzy turnieje Grand Prix Trial (Genua, Monachium, Atlanta), PolTour Legnica, TeamDQ Challenge zapewnią graczom moc atrakcji i wrażeń. Spodziewana pula nagród – 10 tys. zł – sprawia, że gra nie będzie się toczyć o przysłowiową „pietruszkę". Szczegółowe informacje dotyczące konwentu znajdziecie na stronie: *http://teamdq.rudykot.pl*.

Serdecznie zapraszamy!



Piraci jak wiatraki?

Znana ze swoich radykalnych sposobów walki z piractwem RIAA padła ofiarą swojej własnej pracowitości i zajadłości. Mimo szczerych chęci nie będzie możliwe ukaranie wszystkich użytkowników Sieci P2P wymieniających pirackie pliki ponieważ wytwórnie płytowe potrzebowałyby ponad 2000 lat na samo wysyłanie pozwów sądowych!



Jeśli nawet RIAA chciałaby zająć się tylko wybraną grupą najbardziej zajadłych piratów, liczącą np. 5000 osób, to i tak pokrzywdzeni (czyli wytwórnie) zwyczajnie pogubią się w ilości jednocześnie prowadzonych procesów, a samo wysyłanie pozwów sądowych – przy obecnym tempie pracy prawników – zajmie około 220 lat! Szanse na skuteczne działanie RIAA maleją jeszcze bardziej, gdyż ciągle powstają nowe technologie maskujące adresy i dane użytkowników Sieci. Czyżby więc walka z piratami przypominała walkę Don Kichota z wiatrakami?

World Cyber Games dla twórców

W tym roku polskim rozgrywkom w grach komputerowych World Cyber Games 2003 towarzyszył będzie konkurs kreatywny SAMSUNG CYBER-TALENTY 2003. Temat pierwszej edycji konkursu brzmi „Twój Świat Dig.tAll!" Do wzięcia udziału zaproszeni są wszyscy chętni – zgodnie z filozofią firmy SAMSUNG – „Everyone's invited". Kategorie konkursu obejmują utwór muzyczny, grafikę komputerową, animację komputerową lub inne formy twórczości.





Prace mogą być zrealizowane przy pomocy dowolnych technik – materiały wizyjne, grafika, strony WWW, zdjęcia, pliki mp3. Termin nadsyłania dzieł upływa 31.08.2003. (szczegóły na www.wcg.pl – sekcja Cybertalenty). Wszystkie prace oceni Jury w składzie: Tomasz Bagiński (jeden z najwybitniejszych polskich twórców komputerowej grafiki i animacji 3D), DJ Bert (jeden z najlepszych i najdłużej grających polskich DJ'ów) oraz JIN AN KIM Prezes Samsung Electronics Polska.

Wszyscy autorzy, których prace zostaną najwyżej ocenione przez Jury, będą zaproszeni na polski finał World Cyber Games 2003. Stworzone przez nich dzieła zostaną zaprezentowane podczas finału polskiej edycji WCG 2003 w Hali EXPO XXI wieku w Warszawie oraz nagrodzone. Na zwycięzców czekają trzy telefony Samsung C100 oraz trzy monitory LCD. Najciekawsze prace zostaną także zaprezentowane na płycie CD.



■■ „DżejDżi" Andrzej „Chwiałeczka" Cwalina; Zdjęcia: Samsung, iiyama, redakcja CLICK!

ZMIEŃ STYL

NOWOŚĆ ... Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów NOKIA

NOWE DZWONKI I LOGOSY

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści AA35.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł z VAT. Możesz również ściągnąć SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMS pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł z VAT. Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265 (dla SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA35.(numer logo).numer telefonu znajomego np. AA35.105599.506517666. Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów NOKIA.

TOP5 SUPER HITY

- AA35.017083 Peja/Slums Attack, Głucha Noc
- AA35.017608 Ewelina Flinta, Żałuję
- AA35.018730 Łzy, Oczy szeroko zamknięte
- AA35.018503 50 Cent, In Da Club
- AA35.018727 Blue Cafe, Do nieba, do piekła

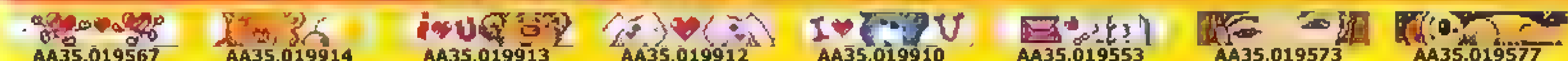
DZWONKI SUPERHITY SMS 7265 = 2,44 zł

- **AA35.019841** Łzy, Kocham to dziś nic nie znaczy
- **AA35.019840** In-Grid, In-Tango
- **AA35.019513** WWO, Damy radę
- **AA35.019365** Linkin Park, Points Of Authority
- **AA35.019627** DJ Bobo, Chihuahua
- **AA35.018732** Maryla Rodowicz, Roztańczę w sobie świat
- **AA35.019842** Pink, Feel Good Time
- **AA35.019874** Borysewicz\Kukiz, Jeśli tylko chcesz
- **AA35.019837** Bajm, Myśli i Słowa
- **AA35.019752** Alizee, J'en Ai Marre
- **AA35.018731** Piasek, Wszystko trzeba przeżyć
- **AA35.018728** Andrzej Ciemiewski, Dwie morgi słońca
- **AA35.019845** Kate Ryan, Desenchantee
- **AA35.019876** Marcin Rozynek, Siłacz
- **AA35.019873** Ewelina Flinta, Goniąc za cieniem
- **AA35.019872** Cars, Drive
- **AA35.019630** Reamon, Star
- **AA35.019628** Jeanette, Flight Tonight

WIADOMOŚCI GRAFICZNE SMS 7265 = 2,44 zł

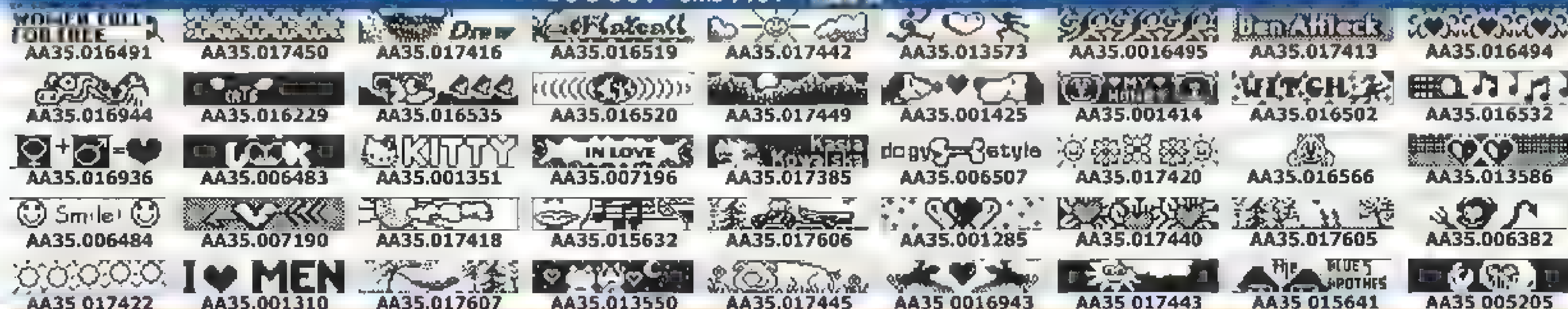


KOLOROWE LOGO



Usługa dostępna tylko dla telefonów NOKIA 3510i, 3530, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 8910i

LOGOSY SMS 7164 = 1,22 zł



- **DD35.001252** Coldplay, Trouble
- **DD35.001240** Billy Joel, She's Always A Woman
- **DD35.001203** Another Level, I Want You To Myself
- **DD35.001146** Bon Jovi, Always
- **DD35.001007** R Kelly, You Remind Me Of
- **DD35.001006** Pink, You Make Me Sick
- **DD35.001192** Dido, Here With Me
- **DD35.001190** Lionel Richie, Hello
- **DD35.001179** Jennifer Lopez, Feeling So Good
- **DD35.001193** DJ Otzi, Hey Baby
- **DD35.001156** Queen, Bohemian Rhapsody
- **DD35.001147** Aerosmith, Amazing

Jeśli chcesz mieć nowy **dzwonek**, wyślij SMS o treści **DD35.(numer dzwonka)** pod numer **7365**. Płacisz za to tylko **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści **DD35.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego** np. DD35.105599.506517666

DZWONKI SMS 7164 = 1,22 zł

- **AA35.016591** Vanessa Carlton, A Thousand Miles
- **AA35.016587** Ashanti, Foolish
- **AA35.016583** Geri Halliwell, Calling
- **AA35.015576** Ala Janosz, Zbudziłam się
- **AA35.015573** Georgina, Niedorosła Miłość
- **AA35.015572** Vanessa Amorosi, Absolutely Everybody
- **AA35.015562** Aaliyah, More Than A Woman
- **AA35.014067** Guano Apes, You Can't Stop Me
- **AA35.013342** Reamonn, Supergirl
- **AA35.016598** Jarek Weber, Przyjdzie Taki Dzień
- **AA35.016597** Virgin, To Ty
- **AA35.016592** Eve & Alicia Keys, Gangasta Lovin
- **AA35.015571** Missy Elliott, One Minute Man
- **AA35.015570** The Cranberries, Analyse
- **AA35.015569** Pink, Most Girls
- **AA35.016577** Lutricia McNeal, My Side Of Town
- **AA35.016599** Missy Elliott, Get Ur Freak On
- **AA35.015592** Magda Femme, I Belive In You
- **AA35.015591** Bracia Cugowscy, Missing Every Moment
- **AA35.015588** Varius Manx, Sonny
- **AA35.015578** Tomasz Makowiecki, Miasto Kobiet
- **AA35.015577** Szymon Wydra, Teraz Wiem
- **AA35.015566** Destiny's Child, Say My Name
- **AA35.015565** Jennifer Lopez, Feelin So Good



- **AA35.019940** TOMEK
- **AA35.019938** RAFAŁ
- **AA35.019937** PIOTREK
- **AA35.019935** PATRYK
- **AA35.019934** OSKAR
- **AA35.019932** MARCIN
- **AA35.019930** MACIEK
- **AA35.019929** ŁUKASZ
- **AA35.019928** KUBA
- **AA35.019927** KONRAD
- **AA35.019923** KAMIL
- **AA35.019922** GRZESIEK
- **AA35.019921** DAWID
- **AA35.019920** DAREK
- **AA35.019918** BARTEK

Jeśli chcesz mieć grafikę z imieniem swojego chłopaka wyślij SMS pod numer **7265** o treści **AA35.(numer wiadomości graficznej).**

SMS na numer 7265: AA35.019940 = I LOVE TOMEK

Cena SMSa 2,44zł

Jednym zdaniem...

Musi być taniej!

W Wielkiej Brytanii urząd nadzorujący działalność operatorów telekomunikacyjnych nakazał brytyjskiemu gigantowi BT Group obniżyć o około 17% ceny połączeń internetowych. Podczas jednej z kontroli wyszło na jaw, że firma pobierała opłaty za korzystanie z fragmentu Sieci, który... był od dawna niepotrzebny.

Niestety, Polska to nie Anglia, i tutaj zalecenia Urzędu Regulacji Telekomunikacji nasz największy operator może mieć w nosie, a od wszelkich nakazów i nakładanych kar skutecznie się odwołuje. Ale dzięki temu możemy być dumni, że nasz Internet jest jednym z naj... (najdroższych w Europie, oczywiście).

Oddajcie kasę...

Sąd w Kalifornii zgodził się na ugodę zaproponowaną przez Microsoft swoim klientom. Koncern Billa Gatesa został oskarżony o zawyżanie (średnio o 40 dolarów) cen programów Windows 95 i 98. Teraz firma będzie musiała zrekompensować użytkownikom stratę w postaci... talonów o wartości od 5 do 29 dolarów.

Ciekawe, czy za kilka lat usłyszymy o podobnym procesie dotyczącym dla odmiany Windows XP czy pakietu Office, których ceny też są chore?

Atak komórek

Według przewidywań specjalistów, w ciągu najbliższych pięciu lat w Polsce ponad 75% społeczeństwa będzie korzystało z telefonów komórkowych. Oczywiście tak duży wzrost klientów (obecnie około 40% Polaków ma komórkę) spowoduje też znaczące obniżki cen połączeń...

Mysz na lato

Konstruktorzy z koreańskiej firmy ClickNJoy wymyślili myszkę, która ucieszy narzekających na upały. Komputerowy gryzoń został bowiem wyposażony w... wentylator, który chłodzi dłoń użytkownika. W sprzedaży znajdą się dwa modele urządzenia, różniące się mocą wiatraczka.

Przyspieszacz...

Microsoft wypuścił nową wersję programu Bootvis 1.3.37.0, służącego do optymalizacji procesu uruchamiania się Windows XP. Aplikacja dostępna jest w języku angielskim i do działania wymaga zainstalowanego Service Pack'a 1. Można ją pobrać pod adresem: www.microsoft.com/whdc/hwdev/platform/performance/fastboot/bootvis.mspx.

Rząd pomoże

Rząd Francji wykazał się oryginalnością, postanawiając przyznać dofinansowanie w wysokości 4 milionów euro... twórcom gier! Według ministra kultury, dzięki temu małe firmy będą mogły przetrwać trudne czasy...

Witaj w klubie...

Club-G to nowa kolekcja zegarków CASIO, które funkcjami i wzornictwem przypominają znane linie G-Shock i Baby-G, ale ze względu na mniejsze rozmiary zegarków adresowane są do młodszej grupy wiekowej. Zegarki Club-G posiadają specjalną wewnętrzną konstrukcję chroniącą mechanizm przed wstrząsami i są wodoszczelne do 100 metrów. Mają pięć alarmów dziennych, trzy różne timery odliczania oraz stoper 1/100 sekundy z funkcją automatycznego startu. Posiadają także elektroluminescencyjne podświetlenie tarczy. W kolekcji Club-G znajduje się 16 modeli zegarków typu unisex w różnych wzorach i kolorach. Każdy kosztuje 249 zł.

Wygraj zegarek Club-G

Aby wziąć udział w losowaniu jednego z 3 zegarków CASIO Club-G, odpowiedz na pytanie:

Wraz ze wzrostem głębokości ciśnienie wody działające na nurka:

A) maleje
B) wzrasta
C) nie zmienia się

Odpowiedź wyślij jako SMS o treści **CL.CA.#** (zamiast # podaj A, B lub C) na numer **7164**. Koszt SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Na odpowiedzi czekamy do końca sierpnia.

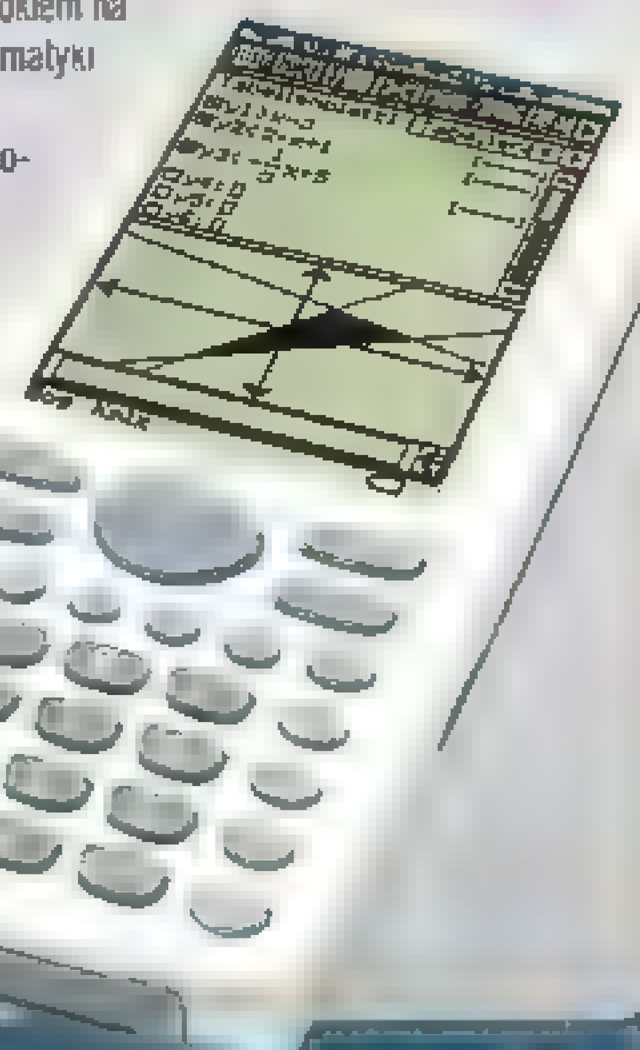


Fundatorem nagrody jest firma Zibi, dystrybutor Casio w Polsce www.zibi.pl, www.club-g.pl

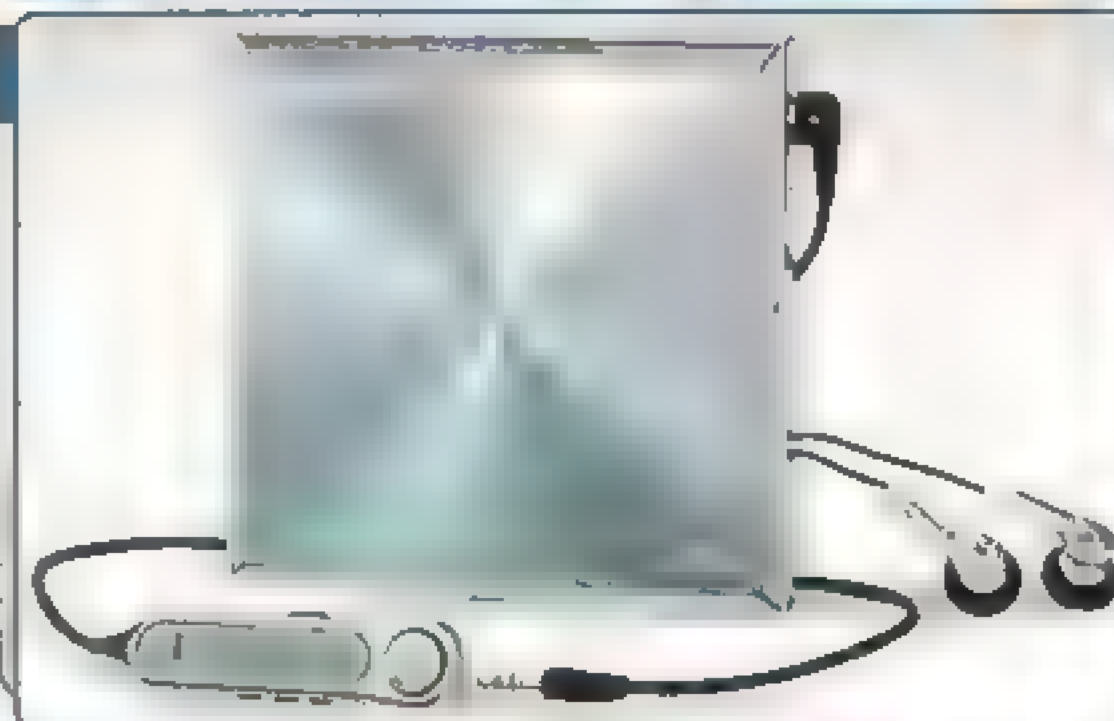
Nie tylko kalkulator

Na szczęście jeszcze trwają wakacje i szkoły są zamknięte na cztery spusty. Jednak mimo to warto rzucić okiem na propozycję firmy CASIO, która dla miłośników matematyki przygotowała kolejny superkalkulator.

Urządzenie oznaczone symbolem Classpad 300 posiada pamięć RAM 512 kB oraz 4 MB Flash ROM. Wyposażono je też w dotykowy, monochromatyczny wyświetlacz LCD i wirtualną klawiaturę wielofunkcyjną. Kalkulator potrafi wykonywać skomplikowane działania (obliczenia w stopniach i radianach, obliczenia algebraiczne, na liczbach zespolonych, obliczenia wektorowe, macierzowe i wiele innych). Można śmiało powiedzieć, że urządzonko jest równie sprytne, co... twój nauczyciel matematyki. Gdyby jeszcze tylko szkoły było stać na takie cacka, lekcje stałyby się znacznie bardziej interesujące...



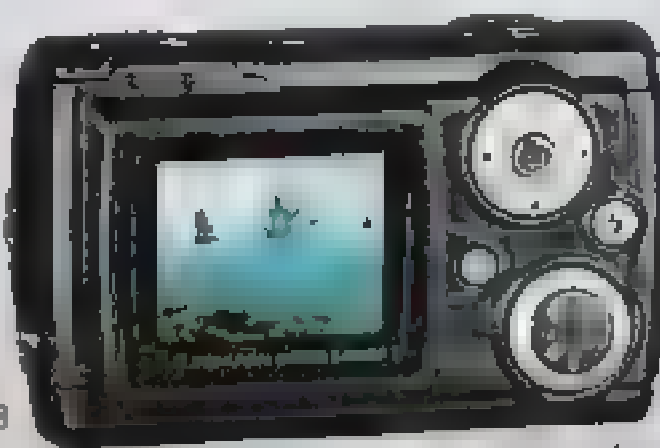
Kanciasta muzyka Panasonica?



Odtwarzacze CD z możliwością słuchania muzyki zapisanej w formacie MP3 to już nic nowego. Firma Panasonic wprowadza więc na rynek odtwarzacz SL-J900 wyróżniający się... kwadratową obudową oraz ładowarką dokującą z tytanowymi głośnikami i cyfrowym wzmacniaczem, dzięki czemu możliwe jest odsłuchiwanie muzyki w biurze lub w domu. Obsługę urządzenia ułatwia pilot z wyświetlaczem LCD, na którym pojawi się między innymi nazwa wykonawcy i utworu (w formacie ID3 Tag). Cena detaliczna modelu SL-J900 wynosi 1199 zł. Nie jest to mało, zwłaszcza że ten sam odtwarzacz w USA kosztuje około 600 zł... Niestety, chyba trzeba będzie przyzwyczaić się do przepłacania za tzw. elektronikę użytkową...

Cyfrówka MediaTechu – Esus MT-412

To już drugi aparat cyfrowy w ofercie firmy Media-Tech. MT412 charakteryzuje się przede wszystkim bardzo małymi wymiarami. Wpłynęło to na brak wizjera, który jednak dobrze zastępuje 1,5 calowy wyświetlacz LCD.



Aparat posiada właściwie wszystkie bardziej przydatne funkcje: redukcję czerwonych oczu, czterokrotny zoom, możliwość robienia zdjęć w trybie makro, ekspozycje, balans bieli itp. Warto zwrócić uwagę na możliwość ręcznego ustawiania wielu parametrów. MT412 może być używany także jako kamera internetowa.

Aparat pozwala robić zdjęcia w rozdzielczościach: 2048x1536, 1600x1200, 1280x960 oraz 860x600. Co ciekawe, jakość zdjęć zależy przede wszystkim od umiejętności użytkownika. Dlatego też pierwszą czynnością po zakupie MT412 winno być nauczenie się dobierania odpowiednich ustawień – automatyczne na ogół nie pozwalają na osiągnięcie najlepszych efektów. Podobnie jak w przypadku wielu innych aparatów, najlepiej wychodzą zdjęcia robione przy świetle dziennym. ESUS umożliwia również kręcenie krótkich filmów, jednak ze względu na ich jakość należy to potraktować raczej jako ciekawostkę. Standardowo aparat wyposażony jest w 16 MB pamięci, którą można rozszerzyć kartami SD i MMC.

Aby zgrać zdjęcia z aparatu, wystarczy podłączyć go do komputera (kabel w zestawie) – jest on wtedy widziany jako dodatkowy dysk. Znajdujący się w zestawie kabel TV umożliwia również przeglądanie zdjęć na ekranie telewizora. Poza płytą CD ze sterownikami i przydatnym oprogramowaniem, w pudełku znajduje się także pasek na rękę oraz bardzo ładny pokrowiec, który można mocować na pasku. Aparat ma kosztować około 699 złotych.



Wygraj cyfrowy aparat fotograficzny

Czy chcesz wygrać nowoczesny, cyfrowy aparat fotograficzny MT411 firmy Media-Tech? Jeśli tak, weź udział w naszym konkursie SMS! Odpowiedz na pytanie:

Jak nazywa się tryb pracy aparatu fotograficznego, pozwalający robić zdjęcia drobnych detali, kwiatów, owadów itp.?

A) makro B) mikro C) mini

Odpowiedź wyślij jako SMS o treści **CL.MT.#** (zamiast # podaj A, B lub C) na numer **7164**.

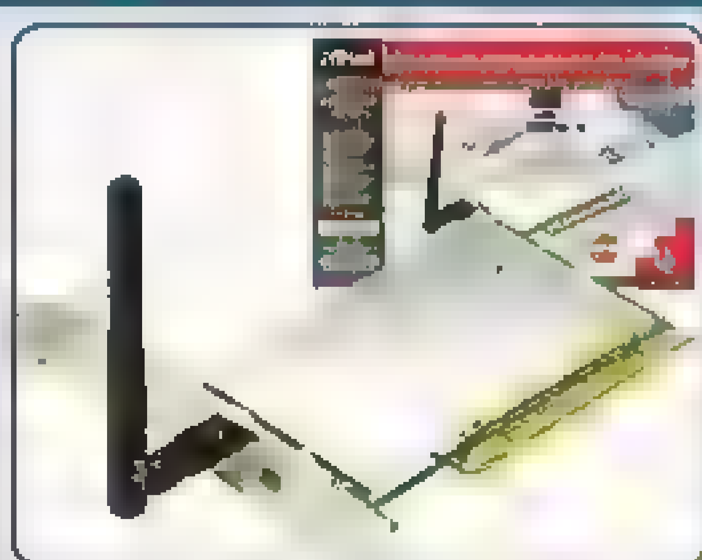
Koszt SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Na odpowiedzi czekamy do końca sierpnia.

Nagrodę funduje firma Media-Tech



Połącz się z Siecią bez kabelków...

Firma Trust, oferująca akcesoria do PC, zaprezentowała urządzenia umożliwiające wspólne korzystanie z Internetu (A)DSL przez kilku użytkowników komputerów równocześnie. Nowa gama produktów Trust High Speed Internet Sharing & Wireless Networking podzielona jest na cztery grupy o różnych kolorach- od produktów dla początkujących, do produktów dla zaawansowanych użytkowników Internetu oraz sieci wymagających dużych prędkości i bezpieczeństwa.



Produkty podstawowe w tych 4 grupach to Trust 445A Speedlink XDSL Webstation i Trust 450I Speedlink XDSL Webstation – urządzenia te umożliwiają dostęp do Internetu (A)DSL dwóm lub więcej użytkownikom jednocześnie i są zgodne ze wszystkimi pozostałymi produktami z tej gamy. Firma oferuje między innymi Speedshare Home Wireless Access Point oraz Speedshare Home Wireless Web Station do bezprzewodowego dostępu do Internetu. Trust Speedshare Home Wireless Access Point jest połączeniem pomiędzy routerem (webstation), a bezprzewodową siecią. Punkt dostępowy umożliwia podłączenie 64 urządzeń do istniejącej Sieci z prędkością transferu danych 44 Mbps (IEEE 802.11b+).



Punkt dostępowy jest łatwy w instalacji (Plug & Play) i może być zawieszony na ścianie. Do urządzenia dołączono zasilacz, kabel sieciowy UTP przewodnik do wspólnego korzystania z Internetu oraz CD-ROM z oprogramowaniem oraz instrukcją obsługi.

Trust Speedshare Home Wireless Web Station jest routerem i switchem dla czterech lub więcej użytkowników. Wbudowany punkt dostępowy umożliwia podłączenie notebooków oraz komputerów bez użycia kabli przy prędkości transferu danych 44Mbps WiFi (IEEE 802.11b+). Wbudowany firewall zabezpiecza przed atakiem z Sieci. Użytkownik może łatwo podłączyć tę stację do istniejącego xDSL lub modemu kablowego poprzez wtyk RJ45. W stacji znajdują się cztery złącza 10/100 Mb UTP/ STP. Urządzenie umożliwia podłączenie maksymalnie 64 urządzeń bezprzewodowych do istniejącej Sieci.



Aby korzystać z bezprzewodowej Sieci, potrzebne są specjalne karty. Trust SpeedShare Home Wireless PCI Adapter jest wewnętrzną kartą PCI, którą można łatwo przyłączyć do komputera. Adapter umożliwia prędkość transferu danych do 44 MB. Zasięg – od 30 do 100 metrów przy częstotliwości 2.4 – 2.497 GHz na 13 europejskich kanałach. Dla użytkowników notebooków firma przygotowała Trust SpeedShare Home Wireless PC-Card z wbudowaną anteną. Trust SpeedShare home Wireless USB Adapter jest zaś kompaktowym zewnętrznym adapterem USB 1.1, który może być stosowany we wszystkich istniejących sieciach bezprzewodowych.



Cyfrówka idealna na wakacje...

W ofercie Sony pojawiły się niedawno dwa aparaty o niewielkich rozmiarach i ciekawych możliwościach. Jeden z nich – DSC-U60 – to wodoodporny aparat cyfrowy z serii Cyber-shot U. Wyróżnia go trwała, sportowa wodoszczelna obudowa, dzięki której możliwe jest robienie zdjęć na głębokości do 1,5 metra. Dzięki temu urządzenie nadaje się idealnie na wakacyjne wyjazdy. Można z niego korzystać podczas nurkowania na niewielkiej głębokości, podczas jazdy na snowboardzie, wypoczywając na plaży czy też na basenie.

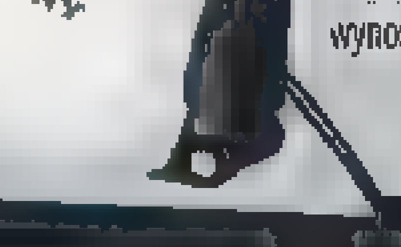
W stosunku do innych aparatów z tej serii DSC-U60 wyposażono w dodatkowe tryby ekspozycji przeznaczone do robienia zdjęć o zmierzchu, w ruchu oraz pod wodą. Dzięki temu można na przykład robić zdjęcia bez potrzeby ustawiania pod wodą dodatkowych parametrów aparatu. Urządzenie posiada też przetwornik o rozdzielczości 2 mln punktów, który pozwala na robienie zdjęć w rozdzielczości 1632 x 1224 punkty.

Zdjęcia przechowywane są na kartach Memory Stick PRO o pojemności do 1 GB. Po wykonaniu, można je obejrzeć na jednocalowym wyświetlaczu o rozdzielczości 64,5 tys. punktów.

Cena detaliczna aparatu wynosi – bagatela! – 1599 zł.







Zdjęcia: Nokia, Sony, Panasonic, Casio, Jakub Kram, „DżejDż"

Zabity w kinie

Nicolas Cage zagra główną rolę w ekranizacji gry DEAD TO RIGHTS. Jest to historia policjanta Jacka Slate'a, który zostaje oskarżony o zamordowanie własnego ojca. Aby dowieść swej niewinności, bohater stanie do walki z mafią. W filmie nie zabraknie scen pojedynków rodem z najlepszych azjatyckich produkcji.

DMC też...

Znakomita konsolowa zręcznościówka DEVIL MAY CRY doczeka się wersji kinowej. Prawa do jej ekranizacji zakupiło studio Gaga Communications, pracująca obecnie nad filmową ONIMUSHĄ. Budżet filmu wyniesie około 40 mln dolarów. Prace na planie rozpoczną się dopiero w 2005 roku – nie wiadomo więc jeszcze, kto zagra główne role.

Nowa kreskówka



Kolejna postać z gier komputerowych doczekała się swojego własnego show w telewizji. Tym razem jest to kura, bohaterka hitu MOORHUHN (znanego u nas jako KURKA WODNA). Serial „Kokoszka" ma opowiadać o tym, jak to opierzone stworzonko próbuje stać się gwiazdą filmową światowego formatu. Jak na kreskówkę przystało, będzie dużo gagów i śmiechu, a to wszystko w cyfrowej animacji 3D. Program będzie pokazywany na kanale Minimax.



Kłopoty Dragonball Z

Wytwórnia 20th Century Fox ma nie lada problemy z ekranizacją kultowego anime „Dragonball Z". Film miał być przeznaczony dla dzieci, co oznaczałoby jednak rezygnację z charakterystycznej dla tego tytułu przemocy. Co gorsza, pierwsza wersja scenariusza była tak obszerna, że po przeniesieniu na ekran film wyrwałby z życia widzów okrągłe 4 godziny. Kłopoty sprawiło też skompletowanie odpowiedniej obsady, pierwsze zdjęcia zostały więc przełożone na początek 2005 roku.

■■■ Dawid Muszyński

Tomb Raider: The Cradle of Life



Pamiętasz jeszcze te czasy? Lara Croft na okładkach największych czasopism dla kobiet. Propozycje od Playboya, wywiady dla wszystkich liczących się amerykańskich tygodników. Miano najjaśniejszej gwiazdy cyberświata, pierwszej postaci z gier komputerowych, którą rozpoznawały leciwe staruszki. Do tego pięć zręcznościówek TPP, teledyski z gwiazdami rocka, spotkania z fanami, tłum modelek w szortach i niebieskawych podkoszulkach. Na sam koniec pełnometrażowy film. Świat leżał u stóp Lary Croft!

Jednak już wtedy widać było, że nic – a zwłaszcza kobiety – nie jest wieczne. Film brutalnie złamał serca fanom urodziwej arystokratki, pozostając zwykłym „woodoodoo" w zachodnim stylu, mogącym co najwyżej taplać się w błocie u stóp „Indiany Jonesa". Recenzowany kilkadziesiąt stron wcześniej TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS również nie zachwycił. W rezultacie Hollywood dość ostrożnie zaangażował się w produkcję obrazu „Lara Croft Tomb Raider: Kołebka Życia", a na jego promocję przeznaczył nieco mniej pieniędzy niż pierwotnie planowano.

DOBRZE, ŻE...

1. Larę Croft po raz drugi zagrała Angelina Jolie, aktorka nie tylko uzdolniona, ale i naprawdę urocza. Niejeden młody mężczyzna wybierze się do kina tylko po to, by podziwiać jej słodkie usteczka oraz gładkie ciałko. Tym bardziej, że dziewczyna rozstała się niedawno ze swoim mężem i jest obecnie kobietą na wydaniu!

2. Na ekranie pojawia się były chłopak Lary, Terry Sheridan. Gra go Gerard Butler, aktor, którego polskie dziewczyny pokochały za tytułową rolę w „Dracula 2000".

3. Za kamerą zasiadł Jan de Bont, znany producent i operator, a od połowy lat 90. również reżyser. Sukcesy „Speed: Niebezpieczna prędkość" i „Twistera" zapewniły mu trwałe miejsce wśród najbardziej kasowych twórców tamtych lat.

4. Scenarzyści wykonali dużo lepszą robotę. Lara stała się kobietą z krwi i kości, zaś jej przygody są podobno interesujące i spójne.

5. Dla miłośników geografii „Lara Croft Tomb Raider: Kołebka Życia" to prawdziwa uczta serowa. Azja, Afryka, Europa Południowa... jest na czym zawiesić oko.

FATALNIE, BO...

1. Fabuła nie zachwyca. Ot, istnieje sobie taka Puszka Pandory, niewielkie ustrojstwo, które może zniszczyć cały świat. Ktoś schował je w Afryce, w tytułowej Kołebce Życia. Lara musi odnaleźć i zabezpieczyć ów gadżet, zanim uczyni to szalony naukowiec, doktor Jonathan Reiss.

2. Na trailerach Lara wygląda jak nie-Lara (dziwaczna fryzura, brak szortów i obcisłego t-shirta), zaś niesamowite wyczyny bohaterki pojawiają się na ekranie niczym w kalejdoskopie. Skoki z wieżowców w specjalnych kombinezonach zastępujących spadochron, lądowanie śmigłowcem na środku zatłoczonej szanghajskiej ulicy, wreszcie mieszkańcy afrykańskiej głuszy porozumiewający się perfekcyjną angielszczyzną... dla niektórych widzów może to być o jeden grzybek w barszczu za dużo.

3. Z pierwszych recenzji wieje chłodem. Co prawda krytycy powtarzają, że film jest o niebo lepszy od poprzedniej części, ale wciąż kręcą nosem. Twierdzą, że obraz jest wydumany i płytki, ponadto nie oferuje nic poza czystą rozrywką. Widzowie są chyba podobnego zdania, skoro po pierwszym tygodniu wyświetlania film zarobił w USA połowę tego co pierwsza część w analogicznym okresie.

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski



Zdjęcia: UIP

Moi drodzy...

Lato dobiega powoli końca, co nie przeszkadza słońcu tak przypiekać w momencie, gdy piszę te słowa, że mózg się gotuje i kipi uszami. To zapewne właśnie tropikalna temperatura jest odpowiedzialna za bardzo nienormalne rzeczy w tej odsłonie listów, takie jak na przykład moje (co prawda bardzo chwilowe) bratanie się z Randallem.

Frogger



Kochajcie się!

E-mail ten jest kierowany do szanownych panów Randalla i Froggera. Mianowicie mam do was prośbę: KOCHAJCIE SIĘ!!! Byłoby bardzo fajnie, gdybyście w gazecie zamieścili zdjęcie, gdy się przytulacie. W jednym numerze (nie pamiętam w którym) Randall odpisując na list napisał, że jest dla Froggera niczym starszy brat, więc czemu się nie kochacie jak bracia?!

Zbieram CLICKA już baaaardzo długo i nigdy ani Randall, ani Frogger nie powiedzieli o sobie miłego słowa. Wkurzam się, gdy czytam o tym, że ktoś chce Randallowi albo Froggerowi budować świątynię, skoro i tak tego nie zrobi! Według mnie obaj są the best! Muszę już kończyć. Cześć!

Bart

Co do braci, to Kain i Abel czy Romulus i Remus też byli braćmi. No i niewiele to pomogło! Kochać się z Randallem? Przytulać do niego?! Brrrr ohyda! Ale w końcu czego się nie robi dla czytelników. Powyżej znajdziecie zdjęcie, na którym siedzimy z Randallem na jednym (!) quadzie (!!) w odległości kilku centymetrów od siebie (!!!). Ale więcej ode mnie nie wymagajcie – i tak miałem przez tydzień wysypkę na plecach i kaca moralnego.

A tak w ogóle to spór między mną a Randallem to jedyna szansa dla ludzkości na przetrwanie. Bo wyobraźcie sobie, co by się stało, gdybyśmy stworzyli wspólny front i zaatakowali wszystkich z kogoś trzeciego... Przecież biedak nie miałby najmniejszych szans! A tak zużywamy energię na potyczki między sobą, a reszta z was jest (w miarę) bezpieczna! – Frogger

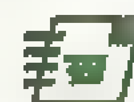


Wszystko jest do bani!

Jak co miesiąc, tak i w lipcu kupiłem CLICKA, wróciłem do domu i zabrałem się do czytania. Doszedłem do recenzji. I co ujrzałem? To, co coraz częściej widzę w różnych pismach i na stronach internetowych – liczba słabych gier ciągle rośnie. Chodzi mi o producentów gier, którzy wypuszczają na rynek coraz to więcej programów słabych, a nawet śmieci. Chyba niektórym przestało już zależeć na dobrej opinii graczy i wydają jeden produkt za drugim, którym można napełnić kosz. Owszem, są producenci, którzy tworzą dobre i bardzo dobre tytuły, ale coraz więcej gier służy tylko do nabijania kasy. Jedna gra podobna do 3 poprzednich, ta sama obsługa, wszystko działa tak samo, misje przemieszane, tylko zamiast strzelać żółtymi ludzikami strzelamy czerwonymi kosmitami. Jak łatwo się domyślić, to tylko przenośnia, ale coraz więcej gier jest takich. Jestem trochę zaskoczony tą sytuacją i tęsknię za czasami, gdy na grę czekało się długo, ale warto było czekać i widać było, że komuś na graczach zależy. Jestem nawet trochę przestraszony, bo liczba słabych tytułów gier rośnie, a tych dobrych maleje. No cóż, widać że wszyscy dzisiaj gonią za pieniędzmi, nie myśląc o innych.

Tomalin

Mam bardzo podobne wrażenia co Ty, ale zastanawiam się, czy odczucia, iż gry są coraz słabsze, nie wynikają również z naszego doświadczenia oraz przesytu dobrobytem. Producentom coraz trudniej zaoferować graczom coś pasjonującego i oryginalnego, a większość gier oferuje zabawę na jeden, dwa, góra trzy wieczory, po czym szybko chwytamy za następną nowość. Swoją drogą konia z rzędem temu, kto stworzy w tej chwili pasjonujący i nowatorski RTS. Bo skoro nie udało się nawet Blizzardowi z ich wielce sztampowym i nudnawym WARCRAFTEM III... (To tylko opinia Randalla – mnie na przykład W3 bardzo się podoba, szczególnie w wersji multiplayer, której to Randall w ogóle nie sprawdził, bo ma zbyt mały móżdżek – Frogger). Bo Randall uważa, że życie jest za krótkie, by je marnować na durnoty (Randall).



System JP

Pytanie do Jacka Piekary: czy lubisz grać w gry fabularne i jaki jest twój ulubiony system?

Master

Może bym lubił, gdybym miał czas, bo zapewne sam wiesz, że gry fabularne są wzorcowymi złodziejami czasu. Ale za to uwielbiam czytać opowiadania i powieści ze świata Warhammera (polecam każdemu miłośnikowi fantasy, zwłaszcza tej w wydaniu mroczno-heroicznym). A bardzo pociągający (ale tylko w teorii, bo jedynie czytałem podręcznik) wydaje mi się ZEW CTHULHU.



Randall do piachu

Witam całą redakcję najlepszego pisma o grach na świecie. Mam do was kilka pytań i uwag.

1) Proszę wielkiego Froggera o danie w następnym numerze gry SETTLERS 2. Niektórym to może się nie spodobać, ale fani klasyki będą wam wdzięczni.

2) Randall śmierdzi.

3) Frogger jest bogiem wszystkich bogów, a Randall niech się schowa.

4) Randall śmierdzi (wiem, że to już było, ale on nadal śmierdzi!)

5) Proszę was o powiększenie działu listy.

A poza tym jesteście spox. Wiem, że Randall nie pozwoli na zamieszczenie tego listu, ale Frogger i tak go zamieści.

Tyson

Pozwalam na zamieszczenie. A co mi tam. Głównie po to, by pokazać poziom intelektualny wrogów Randalla. Nie wiem, czy masz bicepsy Tysona, ale rozumek to mniej więcej taki, jak ten właśnie koleżka. (tere fere, nie przejmuj się Tyson tym ględzeniem. Tak czy inaczej, Randall śmierdzi. SETTLERSÓW może kiedyś damy, a raczej na pewno nie w następnym numerze – Frogger)

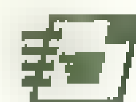


Plagiat

Postanowiłem napisać do was, ponieważ zauważyłem w waszym czasopiśmie plagiat! Tak, plagiat. Nie chodzi tu o recenzję czy inną część gazety, ale o list. Jak szanowny, utytułowany, debeściarski Frogger mógł do tego dopuścić? Randall-Świrrandall niech się taplа w błocku, a Frogger weźmie się za listy. Otóż w swoim liście niejaki Tobink zmieścił 15 sposobów, aby się nie nudzić w sklepie. I tu jest plagiat! Ponieważ IDENTYCZNA lista została zmieszczona w „CD-Action" w dziale „na luzie". Co prawda było to kilka lat temu, ale nadal to jest plagiat. Dlatego posyłam Tobinka do diabła i przeklinam plugawo, jak najstarszy żeglarz.

Jędrzej Kochanek

Tego typu dowcipy i historyjki kursują masowo w Internecie, przychodzą jako załączniki pocztowe itp. Redakcja CDA też „15 sposobów, aby się nie nudzić w sklepie" nie wymyśliła sama, tylko ściągnęła z Sieci. Nie ma tu mowy o plagiacie, gdyż te pliki są rozsyłane właśnie po to, by je jak najszerzej rozpowszechniać! (Hmm, no cóż, rzeczywiście Randall rację ma w tym przypadku – Frogger)

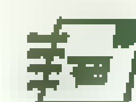


Wszystko na zielono

Uwielbiam kolor zielony. Niech wszystko będzie na zielono! A Randall jako jedyny będzie na niebiesko. Będzie miał za to, że żartuje sobie z piszących do niego czytelników.

Yoda

Świat jest bardziej podobny do twojej wizji niż myślisz. Otóż jeśli bliżej się przyjrzeć, to można zauważyć, że niemal cały świat jest zabarwiony od delikatnego różu do intensywnej czerwieni i jedynie Randall jarzy się olśniewająco białym blaskiem niczym milionwatowa jarzeniówka (ktoś o mniejszej erudycji powiedziałby po prostu „jak psu... fistaszki" – Frogger).



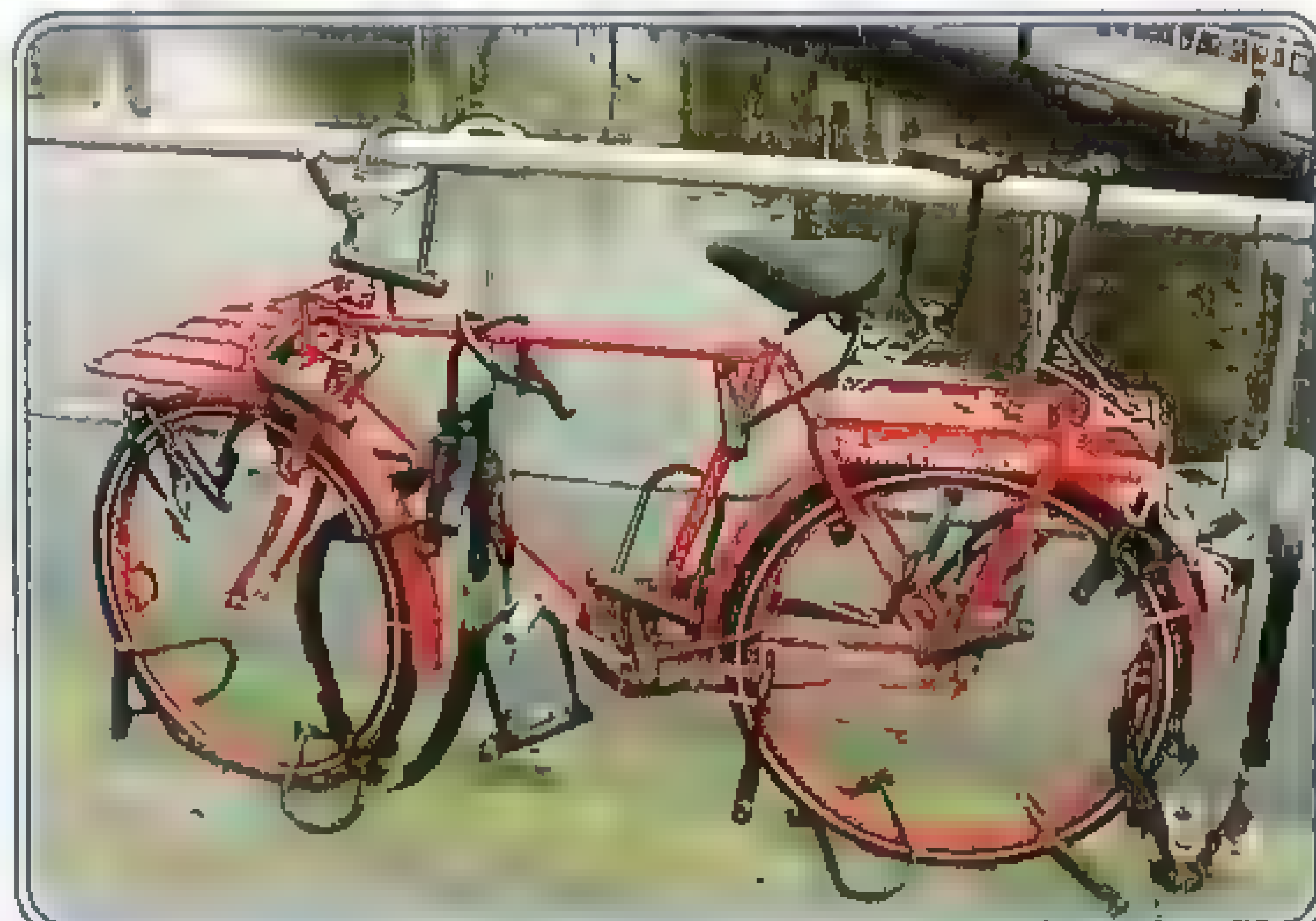
Za dużo reklam

No co to ma być do jasnej cholery?! Jaja sobie robicie z czytelników? Płacę i wymagam, żeby ga-



Oto skutki wyniszczającej wojny między Froggerem i Randallem – ze stresu obaj posiwieli jak te dwa gołąbki na czymsie.





zeta była fajna, a tymczasem schodzicie na psy! W numerze 8/2003 jest aż 13 zmarnowanych stron, na których są reklamy. To o 13 reklam za dużo. Czytelnicy ciągle proszą, żeby zwiększyć jakiś dział, ale mówicie, że nie macie miejsca. Ale na reklamy to macie, co? A poza tym, co to są za cholerne zdjęcia żab w poprzednim numerze, w dziale listów? I na dodatek jakiś niekompetentny koleś odpisywał na listy! Żeby mi to było ostatni raz.

••• Spyro

Każde duże pismo (stacja TV lub radiowa itp.) stara się żyć z reklam, bo dzięki temu może mniej kosztować. Czytelnicy mają z reklam podwójny pożytek. Po pierwsze, mogą dowiedzieć się ciekawych rzeczy na temat rynkowych nowości (np. ja numer „PC Gamer US" zawsze zaczynam od przeglądu reklam!), a po drugie, dzięki reklamom mniej płacą za samo pismo. Ale mamy dla ciebie propozycję: jeśli zapłacisz nam równowartość trzynastu stron reklamowych (chcesz wiedzieć, ile to jest – zajrzyj na stronę wydawnictwa), będziesz mógł osobiście zadecydować, co zamiast reklam na rzeczonych stronach umieścić.



Będę wam radził

Mam do waszego pisma kilka zastrzeżeń i jednocześnie przepustkę do tego, aby wasza gazeta CLICK! stała się pismem wybitnym i idealnym jednocześnie:

Po pierwsze: [tu znajdowała się kwestia stron reklamowych, odpowiedź na zarzut jest analogiczna jak wyżej – Frogger]

Po drugie: dlaczego z działu listy nagle zniknął dział technika, poświęcony kłopotom naszych blaszaków? Poza tym na listy powinny być przeznaczone 4 strony.

Randallowi nie chce się odpowiadać na cztery strony listów, bo jest jak Marhoff: leniwy i sprośny.

Jeśli chodzi o blondynki, to owszem, są super, ale jeśli chciałbym sobie takowe poglądać, to kupiłbym sobie gazetę porno, a nie czasopismo o grach komputerowych.

W im większej liczbie miejsc możesz pooglądać fajne laski, tym lepiej dla rozwoju Twojej psychiki (rozwiniesz się na przykład w kulcie kobiecego piękna). Poza tym zwracam uwagę, że śliczne kobiety nie muszą koniecznie występować w pismach pornograficznych, a wręcz przeciwnie: ładnie ubrana dziewczyna jest znacznie ciekawsza niż dziewczyna nieładnie rozebrana!

JOELIX masz u mnie duży minus za tego Szmatrixa, bo ja uważam że film „Matrix: Reaktywacja" był super i nie życzę sobie, aby w waszym piśmie obrażano braci W.

••• St@13K

U mnie Joel ma akurat wielkiego plusa, bo druga część „Matrixa" jest warta o niebo mniej niż dwie godziny z mojego życia, które poświęciłem na pójście do kina. To jeden z najgorszych i najnudniejszych filmów, jakie kiedykolwiek widziałem. Pierwsza część natomiast była SUPER!, co jest tym bardziej przykre, gdyż świadczy o tym, jak nisko może upaść reżyser.



Drożyzna i tyle

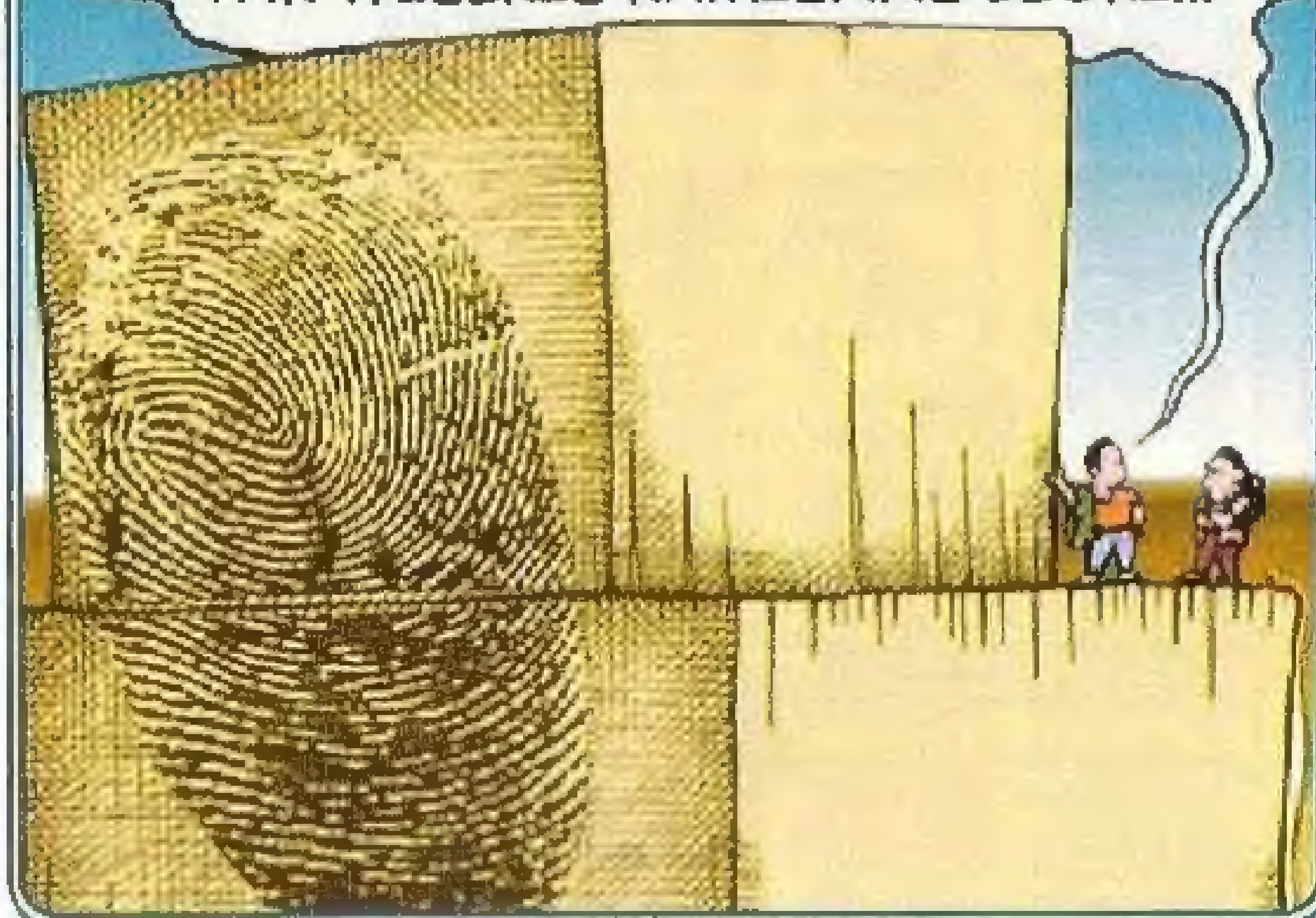
Piszę do was, bo nie podoba mi się, że cena CLICKA! wzrasta i wzrasta. Kiedyś kosztował niecałe 3 złote, a teraz już 7,90! Co to ma być?! Dlaczego tak postępujecie? To skandaliczne!

••• Renegat

Cena pisma zależy od tego, co oferuje. CLICK! za 3 złote to już relikt minionej epoki – od tego czasu nasz magazyn wzbogacił się o 2 płyty CD, z czego jedna z pełną wersją gry! Jesteśmy najbardziej atrakcyjnym cenowo pismem na rynku w stosunku do oferowanej zawartości. Jeżeli nie wierzysz, że produkcja tyle właśnie kosztuje, spróbuj siąść i policzyć słupki... Szybko przekonasz się, że CLICK! w takiej formie po prostu tańszy już być nie może.



Wiadomo, że wszystko jest na sprzedaż, ale to już chyba przesada! Byliśmy bardzo zawiedzeni odkrywszy, że nawet słynna piramida Cheopsa padła ofiarą manii reklamowej kapitalistów!



ZWYCIĘZCY KONKURSÓW

Konkurs ANIMATRIX (7/2003)

STRZELEC JACEK Kraków, RAFAŁ MICHALSKI Łęczyca, PIECHULSKI PIOTR Jaworzno

Konkurs KIEROWNICE (6/2003)

MARZENA KRAKOWSKA-SADURA Niedźwica Duża, SŁAWOMIR LEPIEŻKIEWICZ Gorzów Wielkopolski, JAWORSKI ZBIGNIEW Biały Bór

Konkurs GŁOŚNIKI LOGITECH (6/2003)

PRZEMYSŁAW POLAK Pszczyna, JOLANTA GRZĄDZIEL Jawor, MONIKA KLIMA Jastrzębie Zdrój

Konkurs HARRY POTTER (7/2003)

HENRYK ŁAZOWSKI Nowe Miasto, GRZEGORZ SZYMAŃSKI Łysomice, GRAŻYNA DĄBROWSKA Bochnia, JACEK PŁACHNIO Parczew, KAMIL VAN-DESSEL Radzymin, DANIEL KURSKI Oleśnica, RENATA WOJTCZAK Łódź, ŁUKASZ LEWANDOWICZ Kotlin, JANUSZ SĘKOWSKI Warszawa, AGNIESZKA ZAWADZKA Staw

Konkurs EQUILIBRIUM (8/2003)

BARTŁOMIEJ MIELCZAREK Miejska Górka, JAROSŁAW KNAPEK Mysłowice, JAKUB WOŹNIAK Głosków, ADAM LASKOWSKI Iława, ARTUR NOJSZEWSKI Warszawa, PRZEMYSŁAW TOMASIK Żywiec, PAWEŁ BEŁTOWSKI Katowice, LESZEK PIESZCZEK Katowice, DAMIAN MENDOWSKI Solec Kujawski, ŁUKASZ ŁOBODA Warszawa

Konkurs KURKOCIĄG (6/2003)

TOMASZ MAKOWIAK Siedlce, JOACHIM CZUBA Sobków, PIOTR PIESIO Garwolin, URSZULA ORŁOWSKA Bolesławiec Śląski, OKTAWIA PIECUCH Brzozowo, ŁUKASZ BILSKI Sosnowiec, DAMIAN BONIECKI Nowy Dwór Mazowiecki, ANDRZEJ STRÓJWĄS Milanówek, BARTOSZ KOSTAŃSKI Wrocław, ADAM KAMIŃSKI Białystok

KONKURS TOP-13

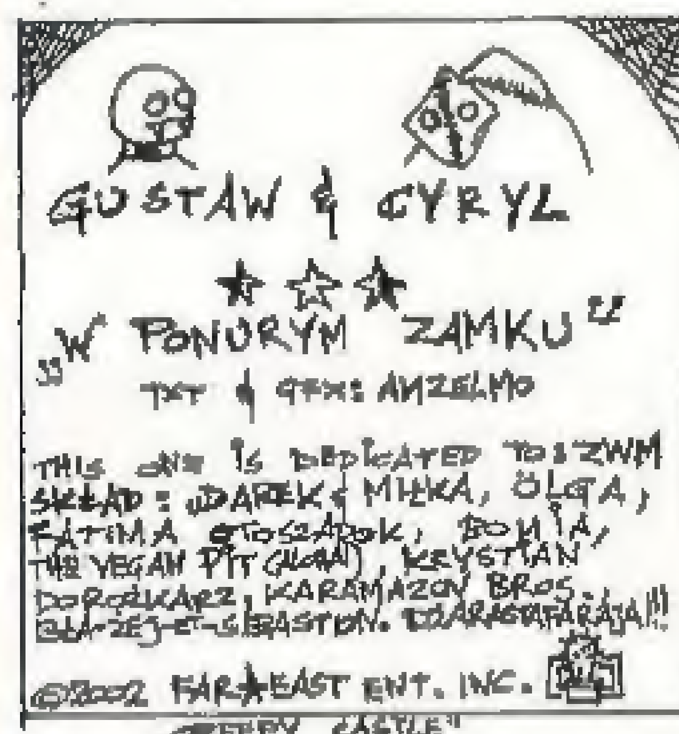
nr 7/2003 – MATEUSZ WOCH z Opola
nr 8?2003 – MACIEJ PRYŚCIŃSKI z Mikołajek

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy
i zapraszamy do udziału w konkursach w tym numerze

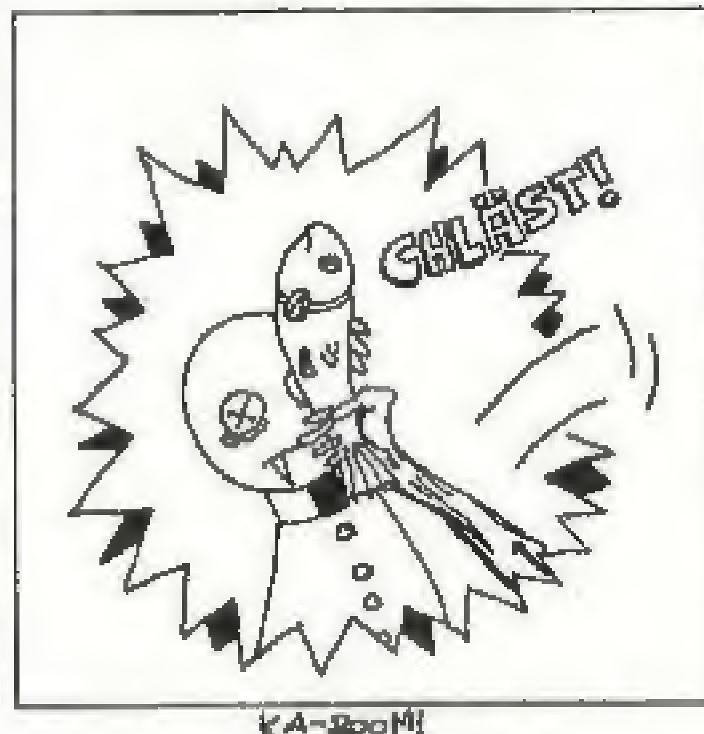
Na listy odpowiadają: Jacek „Randall" Piekara i Piotr „Frogger" Moskal. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian i skrótów w listach, jak i ośmieszania oraz urażania piszących...

GUSTAW & CYRYL

W PONURYM ZAMKU





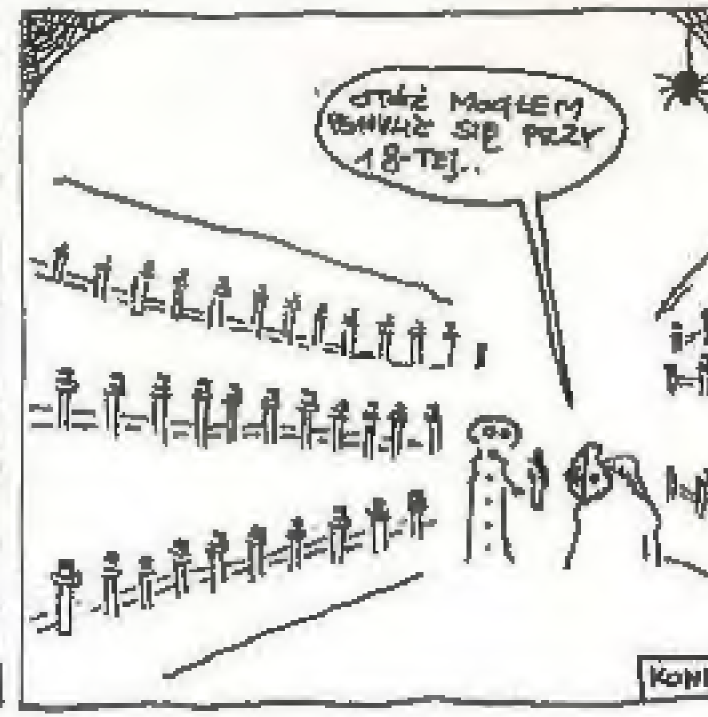


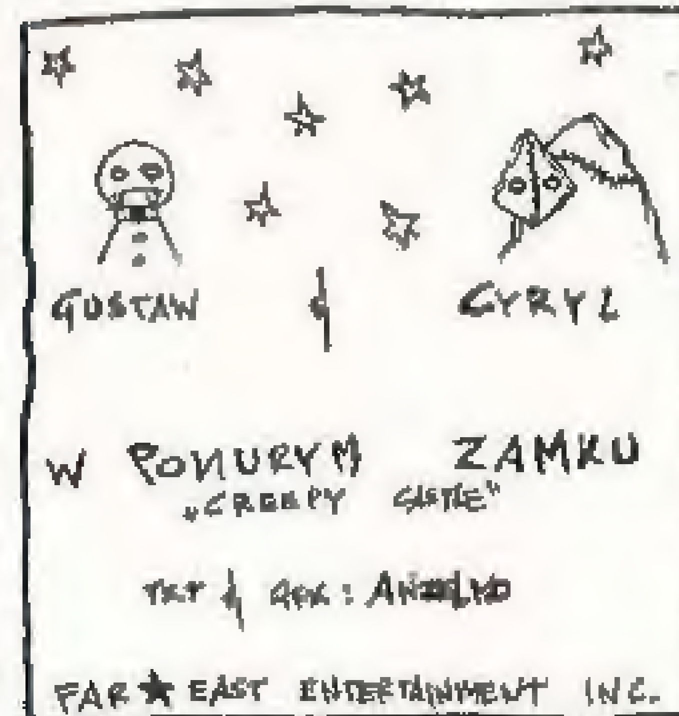








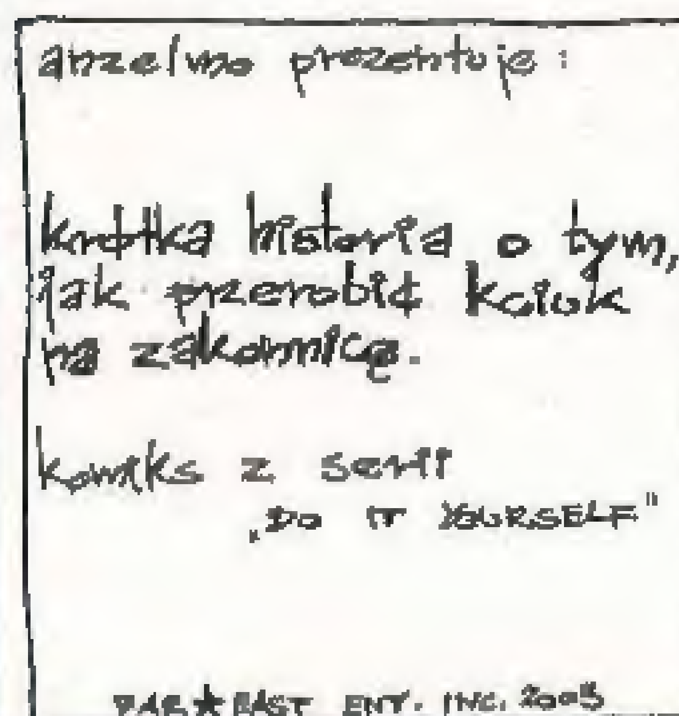


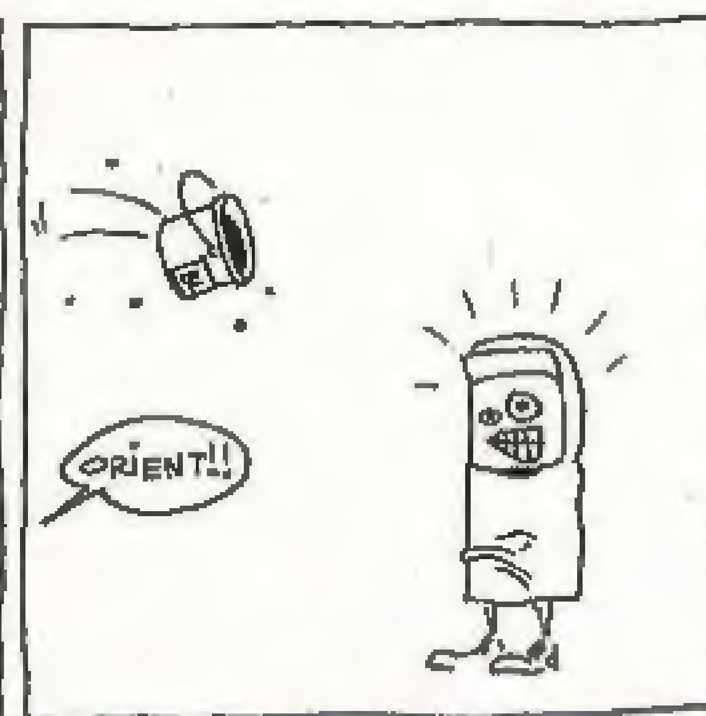




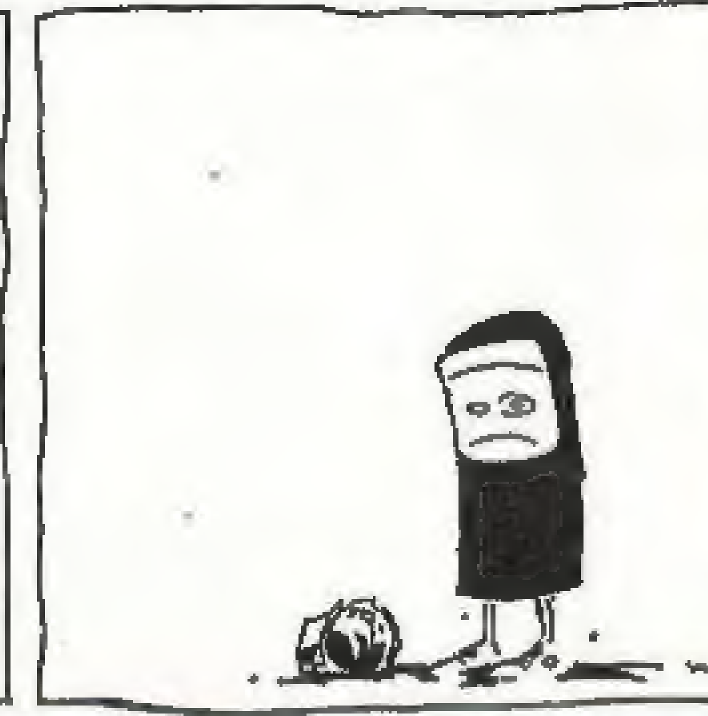












pod-patrzone







Ty grasz, my bijemy ceny!

Zamów teraz dowolny produkt z serii: a oryginalny CD z samplami, z kolekcji  będzie Twój! **NA ZAWSZE!**

see. hear. feel. create

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

COŚ DLA CIAŁA

Age of Empires Gold 32,9
Anno 1502 (PL) 139,-
Anno 1603 (PL) 33,9
American Conquest (PL) 92,9
Atlantis 3 49,9
Bandits: Phoenix Rising (PL) . 86,9
Battlefield 1942 109,-
Bob Budowniczy: damy radę . 43,9
Bowling (kręgle) 19,9
Cartoon Maker PL 49,9
Catz 5 39,9
Commandos 2 89,-
Commandos Superpack 92,9
Combat Flight Simulator 32,9
Command & Conquer Generals . 119,-
Cutthroats 19,9
Devastation (PL) 92,9
Divine Divinity 126,9
Dogz 6 39,9
Emergency 2 (PL) 59,-
Emperor battle for dune 44,9
Empire Earth:
Sztuka Podboju (PL) 62,9
Europa Universalis:
II Wojna Światowa (PL) 86,9

Frontline attack
- war over europe 69,-
Gangsters 2 89,9
Gast 64,90
Ghost Master (PL) 92,9
Gothic 2 (PL) 92,9
Grom (PL) 92,9
Gry karciane 1 25,-
Gry Karciane 1&2 39,-
Gry Karciane 2 25,-
GTA III stara cena 99 92,9
Hard Truck:
18 Wheels of Steel (PL) 46,-
Harry Potter i kamień filozoficzny 59,-
Harry Potter Komnata Tajemnic 119,-
Hugo gorączka czarnych
diamentów stara cena: 79 76,9
Hugo tropikalna wyspa 2 76,9
Hugo Bohaterowie sawanny . 76,9
Jazz Jack rabbit 29,9
Klaps-Przygody w zaczarowanym
świecie filmu 49,-
Kozacy: Sztuka wojny PL 68,9
Combat Flight Simulator 33,9
F22 Raptor 33,9

F16 Multirole Fighter 33,9
F22 Lightning 3 33,9
Flight Simulator 98 33,9
Flight Simulator 2002 professional. 169
Joint Strike Fighter 33,9
MIG 29 33,9
Kurka wodna 2 Zemsta Pana
Franka 18,9
Mafia (PL) 92,9
Master of Orion 3 PL 109,-
Medal of honor: Spearhead ... 99,9
Medal of Honor: Allied Assault. 109,-
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 159,-
Midtown Madness 32,9
Morrowind (The Elder Scrolls III) 94,9
Myth: Kodeks Absolutu (PL) .. 62,9
Myth III: Era Wilka (PL) 49,-
Napoleon (PL) 96,9
NBA LIVE 2003 110,9
New World Order (PL) 72,9
Neverwinter Nights 99,9
No One Lives Forever 2 119,9
Operation Flashpoint:
Platynowa Edycja (PL) 92,9
Paradise Cracked PL 76,9

Partners 52,9
Perfect Pool (bilard) 19,9
Pet Racer stara cena 59 44,9
Pet Soccer stara cena 59 44,9
Postal 2 46,-
Post Mortem (PL) 74,9
Pinbale i gry zręcznościowe .. 25,-
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 92,9
Prisoner of War (PL) 92,9
Pustynna Burza 39,9
Rayman 3:
Hoodlum Havoc (PL) 62,9
Reah dvd/CD 42,9
Reah+Schizm 59,-
Kurkociąg - rzeczywisty gadżet . 29,90
Robin Hood:
Legenda Sherwood PL 27,9
Quake Gold (slecdown) 109,-
Saga Heroes of Might
& Magic PL 9 CD 143,9
Saga Icewind Dale (PL) 119,9
Schizm (dvd lub 5CD) 42,9
Schizm + Reah (DVD) 65,9
Settler 1,2,3,4 (5CD) 69,-
Silent Hill 2 159,-

Sim City 4 (PL) 124,9
Sims zwierzaki (PL) 74,9
Sims balanga (PL) 74,9
Sims Gwiazda 79,-
Sims Deluxe (PL) 119,9
Sims wakacje bestseller (PL) 74,9
Sims światowe życie (PL) 74,9
Splinter Cell PL 126,9
Syberia (PL) 74,9
Soldiers of Anarchy 74,9
Soldiers of fortune 2 164,9
Sudden Strike Forever 72,9
Sudden Strike 2 96,9
Target 19,9
Taxi Challenge 29,9
Taxi driver 27,9
The Elder Scrolls III: Trójca (PL) 52,9
Tomb Raider 3 29,-
Tomb Raider 4 33,9
Warcaby stara cena 59 49,-
Warcraft III stara cena 129 ... 89,9
Warriors Kings 42,9
Woody Wood Pecker 19,9
Unreal II The Awakening 79,-
Trainz 2.0 49,9

Championship Manager 4 PL — cena: 132,90
Delta Force: Helikopter w ogniu PL — cena: 92,90
GTA Vice city — cena: 119,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness — cena: 132,00
Praetorians PL — cena: 99,00
Port Royale (PL) — cena: 92,90
Splinter Cell PL — cena: 126,90
Colin McRae Rally 3 (PL) — cena: 89,90
Sims Gwiazda (PL) — cena: 79,00
Indiana Jones and the Emperor's Tomb — cena: 152,00
Rainbow Six 3: Raven Shield — cena: 119,00
Age of Empires Gold Edition — cena: 32,90
Ghost Master (PL) — cena: 92,90
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide (PL) — cena: 72,90
Spells of Gold (PL) — cena: 76,90
Half Life: Bestseller + Counterstrike — cena: 49,90
Bloodrayne — cena: 92,90
Warcraft III: The Frozen Throne (PL) — cena: 72,00
Anno 1503 (PL) — cena: 139,00
Enter the Matrix — cena: 169,00
Chrome — cena: 89,00

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

Magix Soundpool 5 — Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip hop vol.3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. 5 x CD. — cena: 79,00
Magix Soundpool 6 — Ponad 5000 sampli, 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD. — cena: 79,00
Magix Soundpool 7 — Ponad 5000 sampli, Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. 5 x CD. — cena: 79,00
Magix Soundpool 8 — Hip Hop 4, Disco house 3, Electro lounge, Strictly 90's, Film Music/Classic. 5 x CD. Nowość! — cena: 79,00
Magix music maker generation 6 — Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki. 3 x CD — cena: 49,00
Magix techno maker — Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny! — cena: 39,90
Magix mp3 maker gold — Załaduj pliki z Internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami. — cena: 29,90

Magix Play it XXL — Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą. — cena: 29,90
Magix Video 2.0. DeLuxe — Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - siewem studio wideo na miarę. — cena: 269,00
Magix movies to CD&DVD — Obróbka filmów na domowym PC. Przygotowywanie prezentacji. — cena: 129,00
Magix pictures to CD&DVD — Zapanuj nad swoją kolekcją zdjęć! — cena: 129,00
Magix PC cleaning lab — M.in: odszumianie, eliminacja trzasków, wycinanie wokalu (karaoke) — cena: 39,90
Magix Hip Hop music maker — Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Potężny to również wirtualklipów. — cena: 49,00
Magix music maker — rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie — cena: 99,00

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych
„Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

TELEFON	FAKSEM	POCZTĄ	INTERNET	BIURO HANDLOWE
(071) 3137092, (071) 3318358, 0601 732885	(071) 3137018	EXE, Skr. poczt. 63, 53-340 Wrocław 37	www.fajny.pl	EXE, ul. Krucza 3, 54-152 Wrocław

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

OCHRONA PORTFELA

WSZYSTKO w cenie: 19,90

NHL 99
NBA Live 99
Superbike World Championship
Madden NFL 99
Alpha Centauri
Dungeon Keeper Gold
Fighter Pilot
Aquarium
Future Cop L.A.P.D.
Nuclear Strike
Populous the beginning
TimeAlarm — Ochroń twój pokój przed intruzem, program-czujka!

TANIOCHA

Człowiek gór 14,9
Diamenty 14,9
Dzikie Gęsi 14,9
Imperium Azteków 14,9
Indyki deluxe 14,9
Max i Maria na ratunek 14,9
Kart Challenge 14,9
Krasnale 2 14,9
Postal Plus 14,9
Gothic 1 (oem) 19,9
Kurka Wodna 2 19,9
Afrikan Safari Deluxe 19,9
Bowling 19,9
Casino 19,9
eJay Dance 3 (PL) 19,9
Fighter Pilot 19,9
Ford Racing 19,9
Hopman 19,9
Kuba w kosmosie 3D 19,9
Kurs prawa jazdy 2003 19,9
Poslanse 19,9
Perfect Pool 19,9
Przeklęta Ziemia 14,9
Scooter Pro 19,9
Search & Rescue IV 19,9
Shadow Company 14,9
Spidi 14,9
Rajko i Kokosz w Krainie Rowerowców 25,-

PORĄBANE CENY czyli kolejny zgon wyprzedażowy

Europa Universalis Gold PL 9,9
Defender of the Crown PL 9,9
Conflict zone 9,9
Opsys PL 9,9
Millionaire 2 PL 9,9
Książe i Tchórz PL 9,9
S.W.I.N.I.A. PL 9,9
Case Closed PL 9,9
Etherlords PL 9,9
Panzer dragon 9,9
Resurrection 9,9
Rowery 9,9
Mekarace 3 PL 14,9
Crime Cities 19,9
Mortyr 19,9
Knight & Merchants: Peasants Rebellion (PL) 19,9
World War III PL 19,9

I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w **www.fajny.pl**

DŹWIĘK - LOOPY
amunicja do programów muzycznych

Ambient dub 25,-
Dance 25,-
Future wave 25,-
Hard house electro . 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-
Techno power 25,-
Hip hop 1 25,-
Hip hop 2 25,-
Hip hop 1&2 39,-
Hip hop 3 25,-
Minimal techno trance 25,-
Music party system 1 25,-
Music party system 2 25,-
Midi power 14,99

PROMOCJA!
Wybierz 4 zestawy sam, zapłać tylko za 3! mało? Więc zapomnimy o kosztach przesyłki lecz OK.?

MAGIX Piano & keyboard workshop — Nauka gry na pianinie i syntezatorze — cena: 99,00
cena: 39,90 — Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX

MAGIX see. hear. feel. create

Super oferta SETTLERS MEGA PAKIET: Settler1 + 2 + dodatki + 3 + 2x dodatki + 4 = CENA 69 zł. ILOŚĆ OGRANICZONA!! 5 X CD

COLD ZERO

ZA 29.99!

W sprzedaży od 13 sierpnia!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

Płyta CD z grą

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Kule latają w Twoim kierunku ze wszystkich stron, ale Ty spokojnie wybierasz cel i strzelasz. Twoje ofiary padają na ziemię w kałuży krwi, martwe, zanim zniknie dym z Twojego rewolweru. Jesteś nieprzewidywalnym, niebezpiecznym człowiekiem, który szantażowany przez włoską mafię wybrał życie pełne przemocy. Musisz przetrwać i ukończyć wiele misji w przestępczym podziemiu, gdzie przerażająca śmierć i sadystyczne zbiry czają się za każdym rogiem. Nie masz dokąd uciec, a jeden Twój błąd oznacza pewną śmierć. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku.

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z DOSKONAŁĄ GRĄ RPG GOTHIC



